ISSN 1517-7467
12788/1
00184
9 771517 746002
HQ • CURIOSIDADES • PASSATEMPOS
Abril
RECREIO
R$ 5,95
Ano 4 • Nº 184
18/9/2003
GERACAOFOXKIDS.BLOGSPOT.COM.BR
Genial!
Dexter revela os segredos do seu laboratório em entrevista exclusiva
E mais...
Um teste para você saber quem seria seu melhor amigo: Dexter ou Dee Dee?
Não conte nada pra Dee Dee, hein?
YU-GI-OH!
Encare um duelo de cartas no Game Boy Advance
PRIMAVERA
Prepare um lanche florido
VEJA DE PERTO
Descubra como o girino vira sapo
www.RECREIONLINE.com.br

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

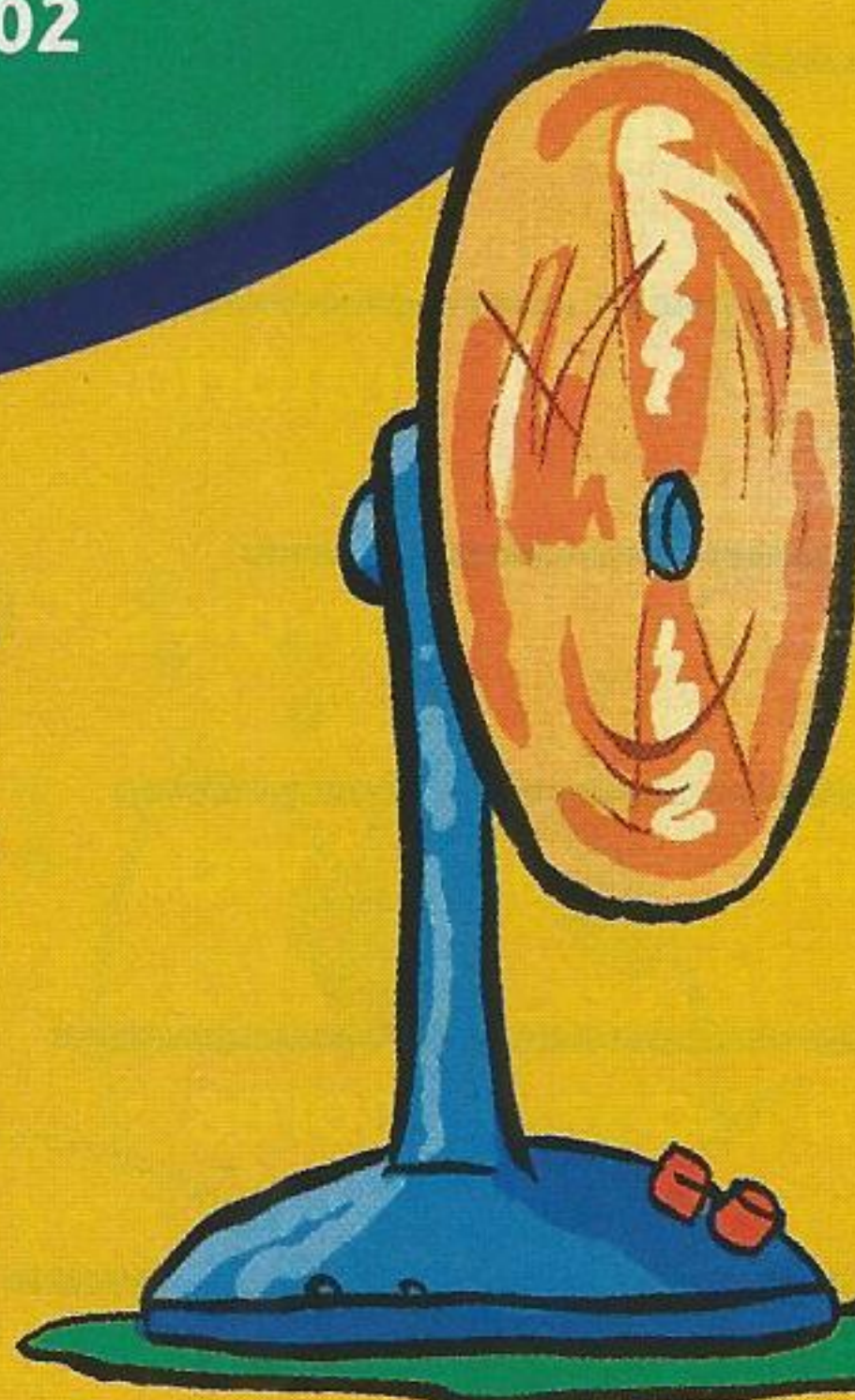
Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUEM INVENTOU O VENTILADOR?

Juliano Kosloski
Por e-mail

O ventilador elétrico foi desenvolvido pelo americano Schuyler Skaats Wheeler, engenheiro de uma empresa de Nova York. O lançamento aconteceu em 1882 e os primeiros modelos eram de mesa e com apenas duas lâminas.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUEM CONSTRUIU A PONTE DA AMIZADE?

Matheus Piosecki
Cascavel – PR

O projeto é do engenheiro paulista José Rodrigues Leite de Almeida. Ela foi construída pelas empresas Sotege-Sociedade de Terraplanagem e Grandes Estruturas Ltda. e Construtora Rabello S.A. A ponte tem 552,4 metros de comprimento e passa sobre o rio Paraná. Na margem esquerda está a cidade brasileira de Foz do Iguaçu e na direita, a paraguaia Ciudad del Este. A escolha do local de construção da ponte levou mais de 20 anos e a inauguração aconteceu em 27 de março de 1965.

VOCÊ SABIA QUE...

CONSULTORIA:
SANDRA DE OLIVEIRA CAMPOS (pediatra da Unifesp),
VERA LÚCIA DE OLIVEIRA (bióloga da Fundação Jardim Zoológico RIOZOO) e Serviço de Atendimento ao Consumidor (SAC) Helios Carbex.

FONTE:
PONTES, VIADUTOS E PASSARELAS NOTÁVEIS (Augusto Carlos de Vasconcelos)

POR QUE AS PESSOAS SUAM QUANDO ESTÃO NERVOSAS?

Larissa Paz Mendes, 10 anos
Petrolina – PE

Quando estamos nervosos, nosso corpo libera um hormônio chamado adrenalina. Ele aumenta os batimentos cardíacos e a respiração. Essa atividade gera calor e a nossa temperatura sobe. Quando isso acontece, surge o suor, que é uma forma de refrescar o corpo e manter a temperatura normal.

POR QUE A COLA GRUDA?

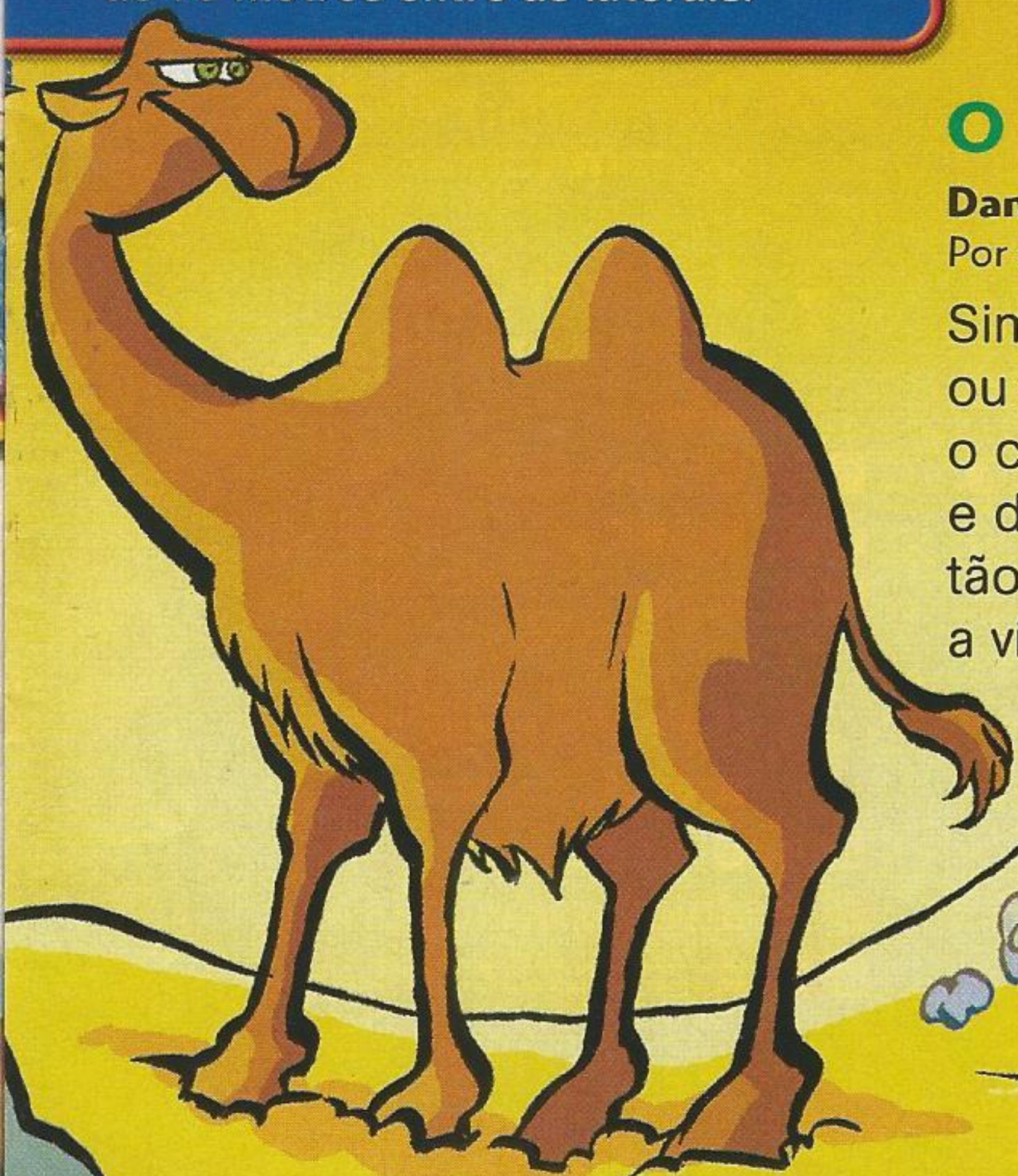
Ceci Dias Leal
Maranguape – CE

A cola tem moléculas que funcionam como ganchos, prendendo-se às moléculas de outros materiais. As colas brancas, mais comuns, se depositam em pequenos furinhos que existem na superfície do papel e da madeira, por exemplo, e permitem unir esses materiais. Já para colar materiais de superfície bem lisa é preciso usar colas com componentes químicos diferentes, que têm ganchos mais fortes.

O maior vão livre do mundo em uma construção é o do MASP (Museu de Arte de São Paulo)? A idéia foi da arquiteta Lina Bo Bardi. Ela projetou um edifício, que fica sobre quatro pilares, com um vão de 70 metros entre as laterais.

O CAMELO DÁ COICE?

Daniel Lee
Por e-mail

Sim, ele faz isso geralmente quando está em perigo ou se sente ameaçado. Nessas situações, o camelo costuma cuspir no inimigo e depois dar o coice, que é tão forte que pode deixar a vítima desacordada.

TESTE

DE OLHO NO JARDIM

Você seria um bom jardineiro? Responda às perguntas e descubra se o seu dedo é verde.

1 Se você vai viajar por um longo período, o que faz com suas plantas?

- A Leva todas com você.
- B Deixa os vasos bem encharcados de água.
- C Pede a alguém que cuide para você.

2 Qual das opções a seguir não tem nomes de plantas?

- A Amor-perfeito, pata-de-vaca, boca-de-leão.
- B Bem-casado, beijinho, papo-de-anjo.
- C Bico-de-papagaio, brinco-de-princesa, camélia.

3 Qual destas plantas não tem flores?

- A Samambaia.
- B Begônia.
- C Violeta.

4 Os cactos precisam ser regados:

- A Todos os dias.
- B Um dia sim, um dia não.
- C Uma vez por semana.

5 As plantas precisam de mais água:

- A No verão.
- B No inverno.
- C No outono.

6 As roseiras devem ser plantadas em lugares:

- A Com muito sol.
- B Secos.
- C Cobertos, pois não podem tomar sol.

7 A maioria das plantas carnívoras adora:

- A Churrasco.
- B Insetos.
- C Mel.

8 Se nota uma planta murcha, você:

- A Cuida dela.
- B Joga o vaso fora.
- C Arranca as folhas.

9 Qual o melhor horário para regar vasos e jardins?

- A Logo cedo ou no fim da tarde.
- B De madrugada.
- C Ao meio-dia.

10 O que se deve colocar no fundo de um vaso antes de plantar algo?

- A Sementes.
- B Água.
- C Pedrinhas.

11 Quando uma folha de violeta se quebra, o que você faz com ela?

- A Planta para que crie raízes.
- B Espreme sobre a planta.
- C Joga fora.

12 Qual destes insetos se alimenta dos pulgões que atacam as plantas?

- A Formiga.
- B Mosquito.
- C Joaninha.

Confira as respostas corretas:

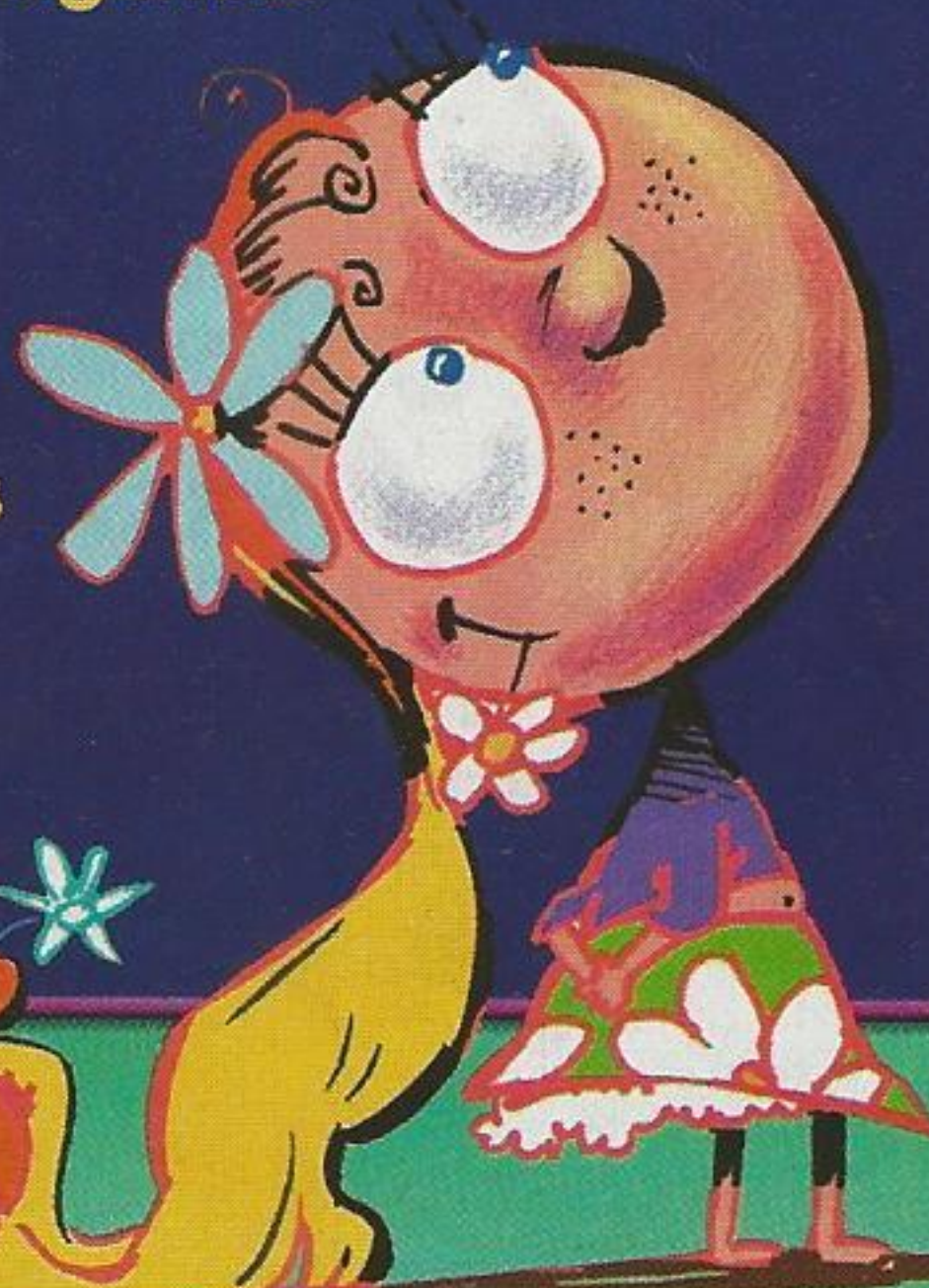
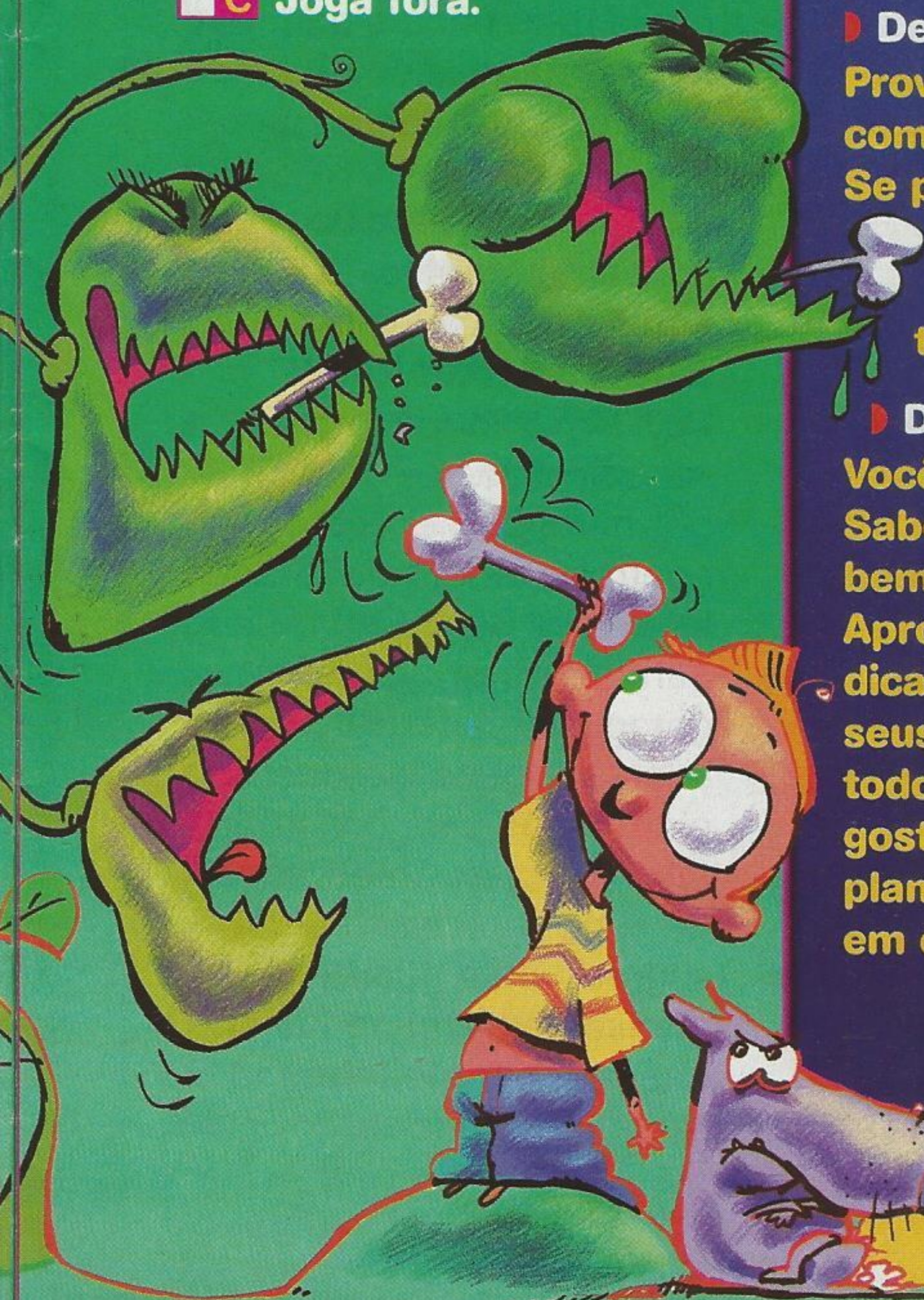
1C : 2B : 3A : 4C :
5A : 6A : 7B : 8A :
9A : 10C : 11A : 12C.

RESULTADO

De 0 a 4 respostas certas
Parece que você não se interessa muito pelo assunto ou não sabe direito como tratar das plantas. Vale a pena se informar e tentar cultivar ao menos um vasinho. Você vai descobrir como é legal acompanhar o crescimento de uma planta.

De 5 a 8 respostas certas
Provavelmente você tem alguma experiência com plantas, pois sabe bastante sobre elas. Se pesquisar mais um pouco e plantar novas mudas, vai ficar fera no assunto e com certeza seu jardim se tornará ainda mais bonito.

De 9 a 12 respostas certas
Você é um jardineiro e tanto. Sabe como tratar das plantas e conhece bem as necessidades de várias espécies. Aproveite e dê algumas dicas para seus amigos: todo mundo gosta de ter plantas bonitas em casa.

CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Dexter conta todos os seus segredos em uma entrevista especial.

REVELAÇÕES DE UM GÊNIO

Ele parece só mais um garoto baixinho e de óculos. Mas, quando o assunto é ciência, Dexter é genial. No laboratório secreto em seu quarto, Dexter faz experiências e novas descobertas que ainda vão mudar o destino do mundo.

Nesta entrevista para RECREIO, ele fala de seus inventos e do desafio de manter Dee Dee, sua irmã mais velha, longe do seu incrível laboratório.

O Laboratório de Dexter é exibido pela Cartoon Network, de segunda a sexta, às 12 h e às 21 h.

RECREIO ▸ Você gosta de ser famoso?

DEXTER ▸ Acho que ser famoso não é nada comparado à grandiosa colaboração que meu intelecto superior fornece para a ciência mundial. Dar entrevistas é apenas um aspecto da vida de um grande gênio.

RECREIO ▸ Você se importa com sua altura?

DEXTER ▸ Grandes gênios são medidos por seu conhecimento e capacidade criativa, não por limitações físicas levadas em conta em rodinhas na escola.

DAR ENTREVISTAS É APENAS UM ASPECTO DA VIDA DE UM GRANDE GÊNIO.

RECREIO ▸ Quem cuida do seu visual?

DEXTER ▸ Minhas roupas são criadas com o auxílio de um supersintetizador molecular que leva em conta meu peso e minhas necessidades físicas de proteção e aquecimento.

RECREIO ▸ Como você conseguiu tantos equipamentos avançados para seu laboratório?

DEXTER ▸ Todos foram minuciosamente criados por mim. Comecei com um controle remoto quebrado. Usei suas peças antiquadas para construir um mini-gerador de energia, depois adaptei alguns brinquedos eletrônicos para construir meu primeiro sintetizador de matéria. O resto é um segredo bem guardado, que só revelarei no dia em que receber meu Prêmio Nobel de Ciências.

RECREIO ▸ Como você faz para que seus pais não descubram o laboratório?
DEXTER ▸ Ele foi construído estrategicamente para evitar que qualquer adulto o descubra. Todo o equipamento que existe lá é extremamente delicado e os adultos não têm o menor cuidado, além de serem grandes o suficiente para quebrarem algo só pelo fato de andarem por ali. Além disso, a entrada do meu laboratório é secreta! Infelizmente, a Dee Dee sempre acha!

RECREIO ▸ O que você diz quando passa horas lá dentro? Seus pais não perguntam nada?
DEXTER ▸ Com minha mente privilegiada eu sou capaz de elaborar desculpas muito convincentes, mas, normalmente, dizer que estou no quarto fazendo dever de casa já basta.

RECREIO ▸ Por que você e a Dee Dee brigam tanto?
DEXTER ▸ Ela simplesmente não compreende nem respeita as minhas obrigações na comunidade científica internacional. E, além disso, só sabe destruir meu laboratório!!!

RECREIO ▸ Você gosta de esportes? Pratica algum em especial?
DEXTER ▸ Sou tetracampeão em Olimpíadas de Matemática.

RECREIO ▸ Por que você não experimenta dar algumas dicas a ela para que possa tornar-se uma garota genial?
DEXTER ▸ O problema é que a incompatibilidade intelectual entre nós é clara. Ela só pensa naquelas bonecas inúteis e em brincadeiras sem sentido como pega-pega e pular corda. Simplesmente não há utilidade científica em fazer tudo isso.

RECREIO ▸ Os seus pais não reclamam da conta de luz em casa? O laboratório deve gastar muita energia...
DEXTER ▸ Todo o meu equipamento funciona à base de energia renovável e não poluente. Qualquer pessoa ligada à preservação do planeta e da espécie deveria ter isso em mente. Meus geradores de energia, inclusive, reduzem o preço da conta de luz lá de casa.

RECREIO ▸ Você entende de música? Sabe dançar?
DEXTER ▸ Dançar requer uma grande quantidade de energia que prefiro utilizar em minhas habilidades científicas ou na criação de algo bem mais útil e duradouro do que meros minutos de descontração.

RECREIO ▸ Quais são os seus maiores ídolos?
DEXTER ▸ Possuo vários volumes com as obras e estudos completos de Albert Einstein, Carl Sagan, George Lucas e Stephen Hawkings. Também tenho grande respeito pelo Poindexter, do desenho Gato Félix.

RECREIO ▸ Qual o cientista que você mais admira?
DEXTER ▸ O Senhor Spock, de Jornada nas Estrelas, sem dúvida.

RECREIO ▸ O que você acha do Mandark?
DEXTER ▸ Ele é um adversário capaz, mas abaixo do meu potencial intelectual. E se ilude ao achar que pode construir algo tão complexo e sofisticado quanto o meu laboratório.

RECREIO ▸ Você vai fazer algo para impedir que a Dee Dee não se apaixone por ele?
DEXTER ▸ Não! Se eles se casarem, eu ganho de duas maneiras: o Laboratório de Mandark será destruído e eu me livro de uma irmã chata.

RECREIO ▸ Qual o seu invento mais genial? E o que você gostaria de ter inventado, mas ainda não conseguiu?
DEXTER ▸ O meu maior invento foi um Silenciador Temporário de Dee Dee. E eu agora gostaria muito de criar um Silenciador Permanente de Dee Dee.

RECREIO ▸ Você gosta de brincar?
DEXTER ▸ Um gênio não tem tempo para frivolidades de crianças normais. O aprimoramento científico é uma constante e, para isso, preciso me dedicar em meus projetos.

RECREIO ▸ Você tem mesmo medo de brincar em tobogãs e de andar na montanha-russa?
DEXTER ▸ Tolice, não sei de onde vêm esses rumores. Só não tenho tempo para essas bobagens.

RECREIO ▸ Seus inventos podem salvar o planeta?
DEXTER ▸ Todo experimento devidamente embasado cientificamente tem como objetivo melhorar a vida na Terra. Salvar o mundo eu deixo por conta das Meninas Superpoderosas.

RECREIO ▸ Você gostaria de visitar o Brasil?
DEXTER ▸ Definitivamente, sim. Acho que o Brasil é um país com grande potencial científico, mas ainda não posso sair dos Estados Unidos sem meus pais. E eles não entendem o meu comprometimento com a ciência.

RECREIO ▸ Qual é o seu maior sonho?
DEXTER ▸ Inventar uma máquina que faça as pessoas perderem o medo de tobogãs e montanhas-russas.

TESTE

DEXTER OU DEE DEE
Qual deles seria seu melhor amigo?

O seu quarto se parece com:
- Um centro de pesquisas da Nasa, com computador e videogame.
- Uma festa, com caixas, brinquedos e lembranças de viagem por todos os lados.

No seu armário é mais fácil achar:
- Acessórios bem coloridos.
- Camisetas lisas e calças iguais.

A sua habilidade para dança é:
- Zero. Sabe apenas alguns passos para enganar nas festinhas.
- Dez. É só tocar uma música que você já fica animado.

O que é mais divertido?
- Jogar videogame sozinho.
- Brincar de esconde-esconde com a turma.

Você acha que é mais do tipo:
- Atrapalhado e distraído.
- Organizado.

Em um parque de diversões, você:
- Prefere brinquedos mais calmos.
- Corre para os brinquedos radicais.

Na escola, quase sempre você:
- Fica com uma turma pequena.
- É um dos mais tagarelas e vive cercado de muita gente.

O que você costuma falar mais vezes?
- Descobri!
- Oba!

Você mete o nariz onde não é chamado?
- A toda hora.
- Quase nunca.

Quando tem de resolver um exercício de matemática difícil, você:
- Fica entusiasmado com o desafio.
- Tenta acertar, mas não se anima.

IMAGENS: CARTOON NETWORK

RESULTADO

SE VOCÊ MARCOU MAIS ○
Inteligente e esperto, você gosta de estar por dentro de tudo o que acontece no mundo. Adora entender como as coisas funcionam e vive fazendo experimentos com o que vê pela frente. Com um amigo como DEXTER você poderia aprender muito e descolar mil dicas sobre ciência.

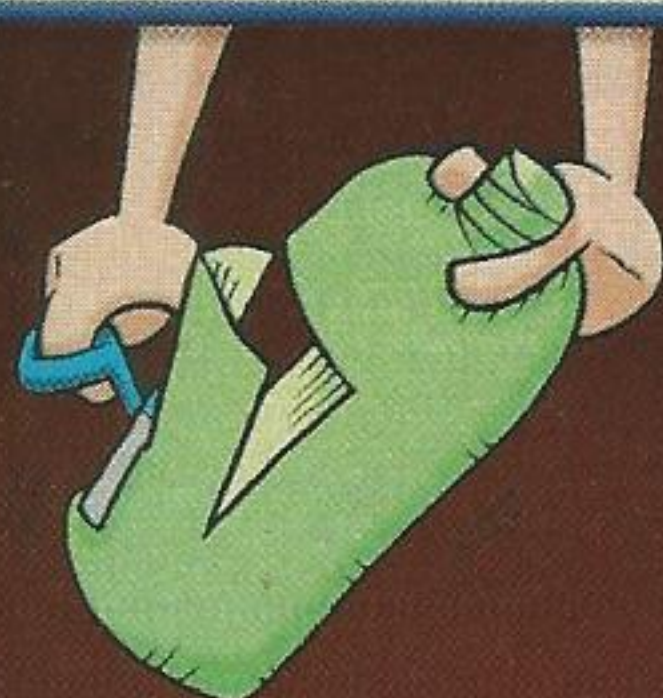
SE VOCÊ MARCOU MAIS □
Não há nada no mundo que afete sua alegria e seu bom humor. Só que às vezes você é bem desastrado e acaba causando problemas. DEE DEE seria sua amiga perfeita, pois poderiam dar muitas risadas das confusões que aprontassem.

BRINQUE N

Dicas para você se divertir e descobrir segredos da ciência.

BARCO VELOZ

Você vai precisar de:

- 1 garrafa pet
- 1 canudo dobrável
- 1 bexiga
- 1 elástico
- 1 clipe
- 1 bacia grande

1 Recorte um retângulo na parte de cima da garrafa como na figura.

2 Peça a um adulto que faça um furo na tampa, com diâmetro pouco menor do que o do canudo.

3 Corte a ponta maior do canudo para que fique do mesmo tamanho que a outra.

4 Encaixe a bexiga em uma das pontas do canudo e prenda com o elástico dando várias voltas.

5 Encaixe o canudo com a bexiga na garrafa e encha-a soprando na ponta do canudo. Feche essa ponta com o clipe.

6 Coloque o barco em uma bacia com água: ele vai se mover sozinho. Diga para os amigos fazerem barcos iguais e façam uma corrida.

O QUE ACONTECE

O ar que sai impulsiona o barco. Quanto menor o orifício por onde escapa o ar, maior a pressão e a velocidade do barco.

SAPINHO EQUILIBRISTA

Você vai precisar de:

- papel-cartão
- 2 clipes
- fita adesiva
- 1 palito de churrasco
- massa para modelar

1 Copie o molde em papel-cartão e recorte.

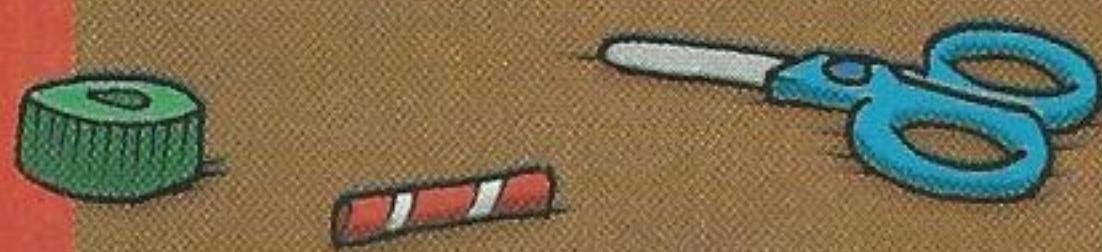
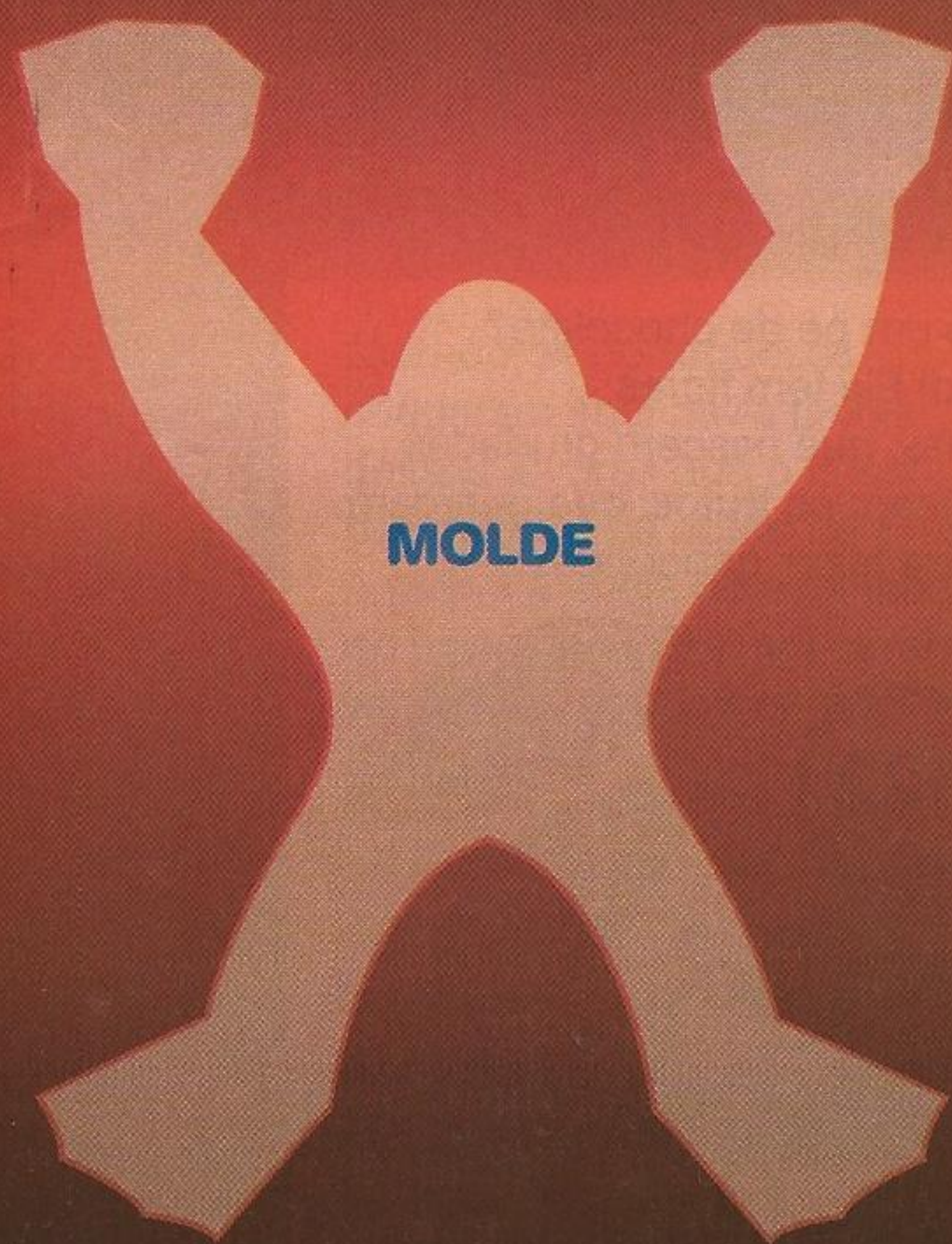
CAMBALHOTAS

Você vai precisar de:

- papel-cartão
- 1 caixa de pasta de dente
- 1 bola de gude
- papel-camurça

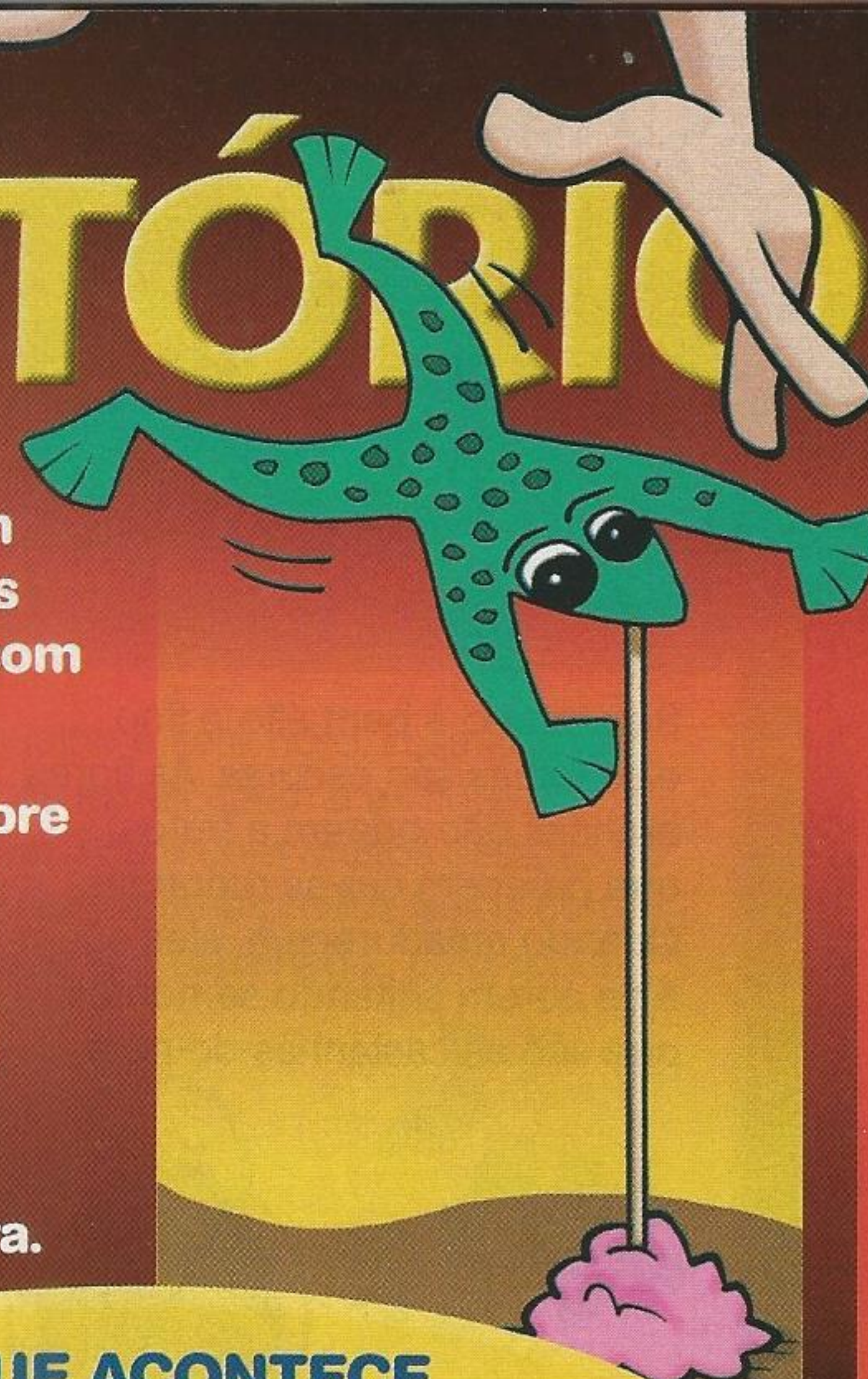
1 Recorte duas tiras de papel-cartão com a mesma largura da caixa e com 7 centímetros de comprimento.

2 Recorte a caixa para que fique com 5 centímetros de comprimento. Prenda uma das tiras de papel na caixa como mostra a figura.

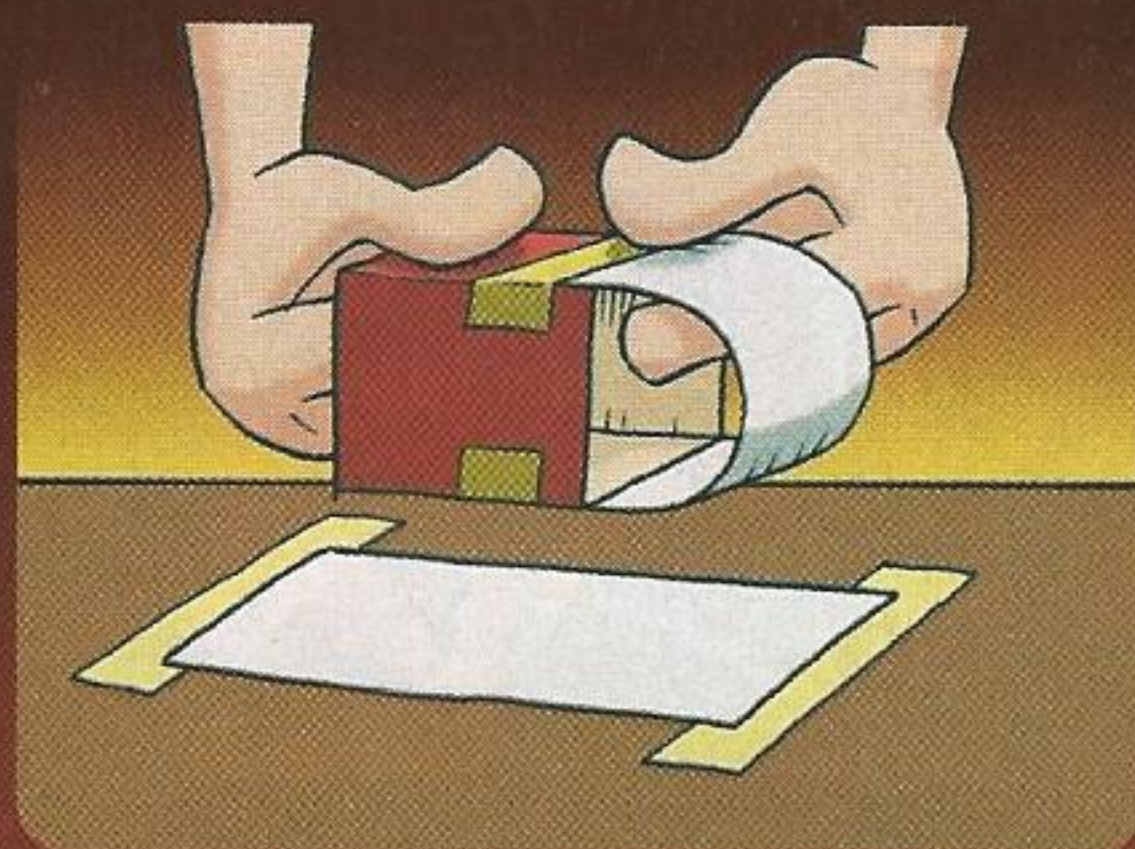
ALEXANDER

O LABORATÓRIO

MOLDE

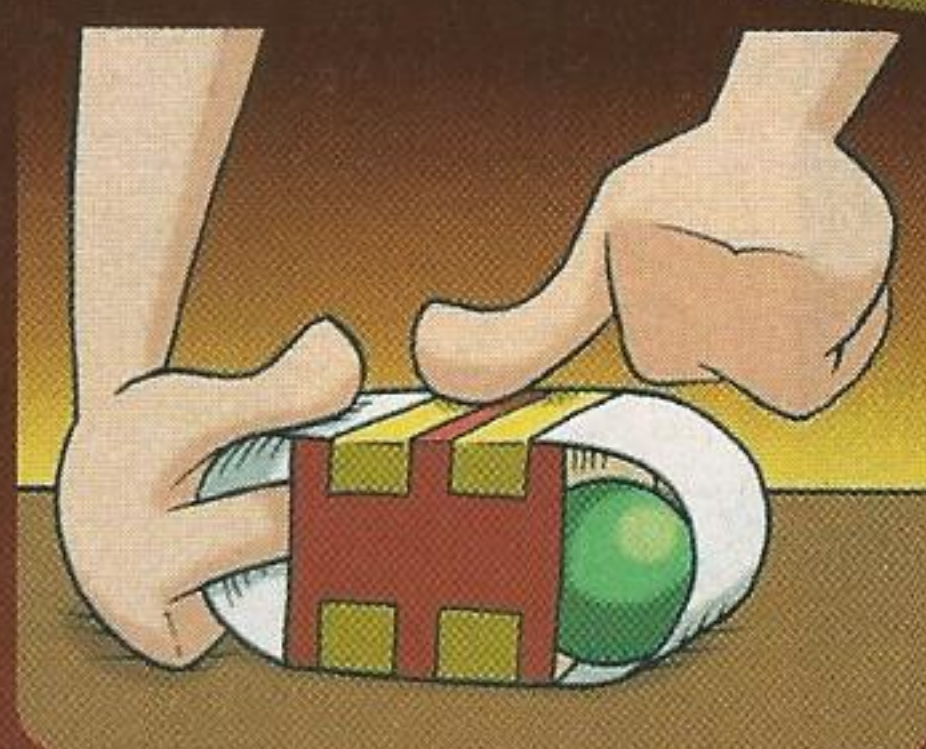
2 Prenda um clipe em cada uma das patas da frente do sapo com fita adesiva.

3 Coloque o palito sobre um apoio feito com massa de modelar.

4 Com cuidado, apóie a cabeça do sapo no palito e observe como ele se equilibra.

O QUE ACONTECE

O sapo fica equilibrado porque as duas patas com clipes, que são mais pesadas, estão à mesma distância do palito, que assim consegue sustentar o corpo todo do bicho.

FONTE: MANUAL DO POR QUÊ? do Sesc São Paulo.

3 Coloque a bola de gude dentro da caixa e cole a outra tira de papel-cartão no outro lado da caixa, como fez com a primeira.

4 Encape as laterais da caixa com papel-camurça e coloque-a em pé em um lugar inclinado. A caixa vai descer, dando cambalhotas.

5 Peça a seus amigos que façam brinquedos como o seu e apostem uma corrida.

O QUE ACONTECE

A bola se move e empurra uma das paredes da caixa de cada vez, fazendo com que ela role. O papel-camurça é áspero e impede que o brinquedo escorregue de uma vez pela rampa.

Entre no mundo da ciência

A exposição **Por que, Pra quê?** está em cartaz no Sesc Interlagos, em São Paulo, e apresenta experimentos gigantes para o visitante brincar e descobrir como as coisas funcionam. Vale a pena navegar no site da exposição que tem mais experiências legais, uma visita virtual e uma opção para você montar seu laboratório virtual. Entre em **www.sescsp.org.br/sesc/hotsites/por_que_pra_que/index.html** e divirta-se!

VERDE POR

O Brasil é o país com maior variedade de árvores no mundo.

Seu tronco é bem alto e fino e as folhas são escuras. As flores brancas dão origem a frutos que parecem caixas redondas. Quando amadurecem, eles caem e se abrem soltando sementes, que são as castanhas-do-pará.

121

CASTANHEIRA

Já imaginou se existisse um pé de chocolate? Essa árvore é quase isso! Ela tem flores avermelhadas e pequenas, que nascem grudadas no tronco. Delas se originam os frutos, que guardam as sementes usadas para fazer chocolate.

122

CACAUEIRO

Nativa do Brasil, essa árvore foi levada para outros países pelos portugueses. Ela produz o caju, que ao contrário do que se pensa não é um fruto e sim a haste da flor. A castanha que fica presa ao caju é que é o verdadeiro fruto dessa árvore.

123

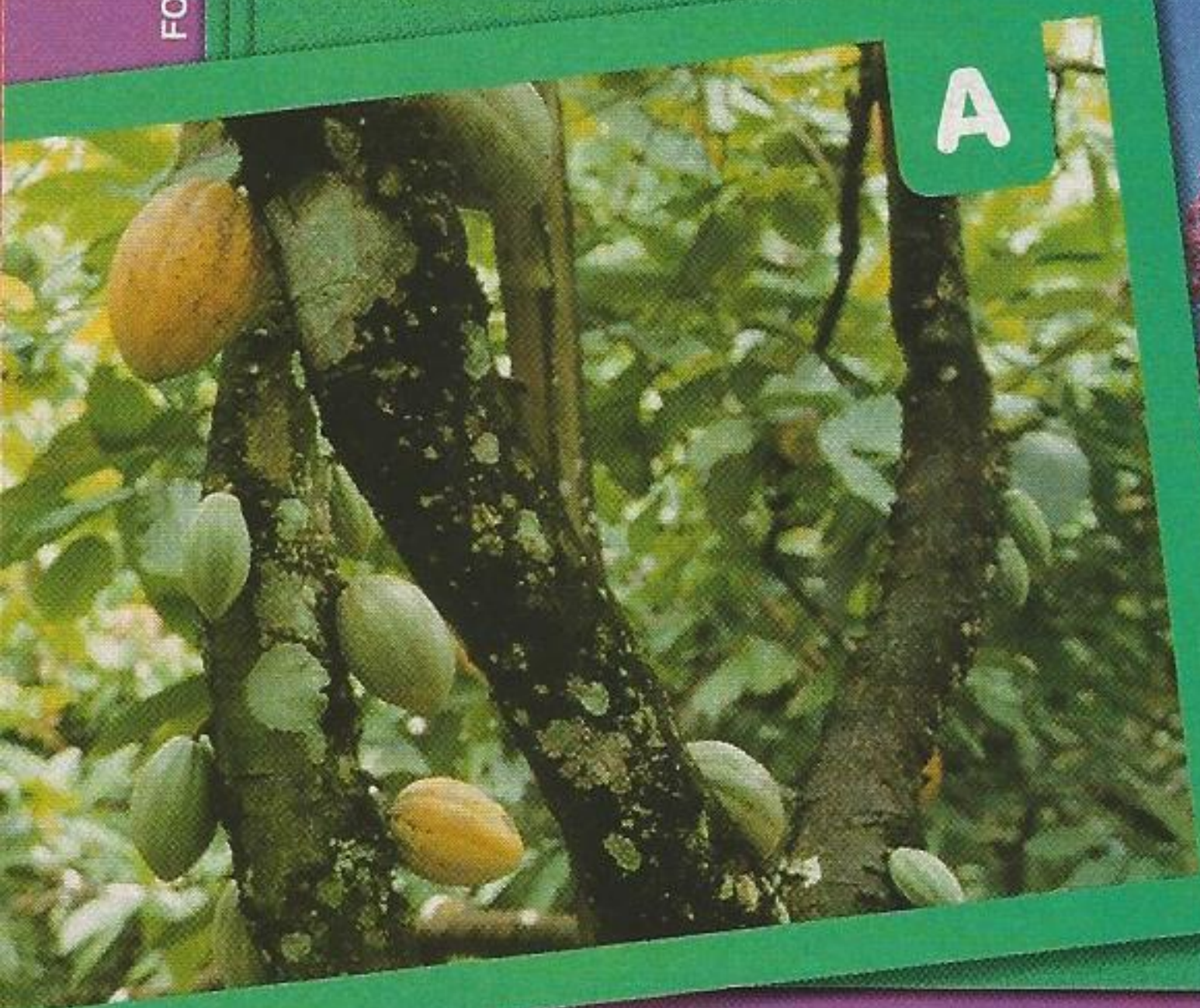
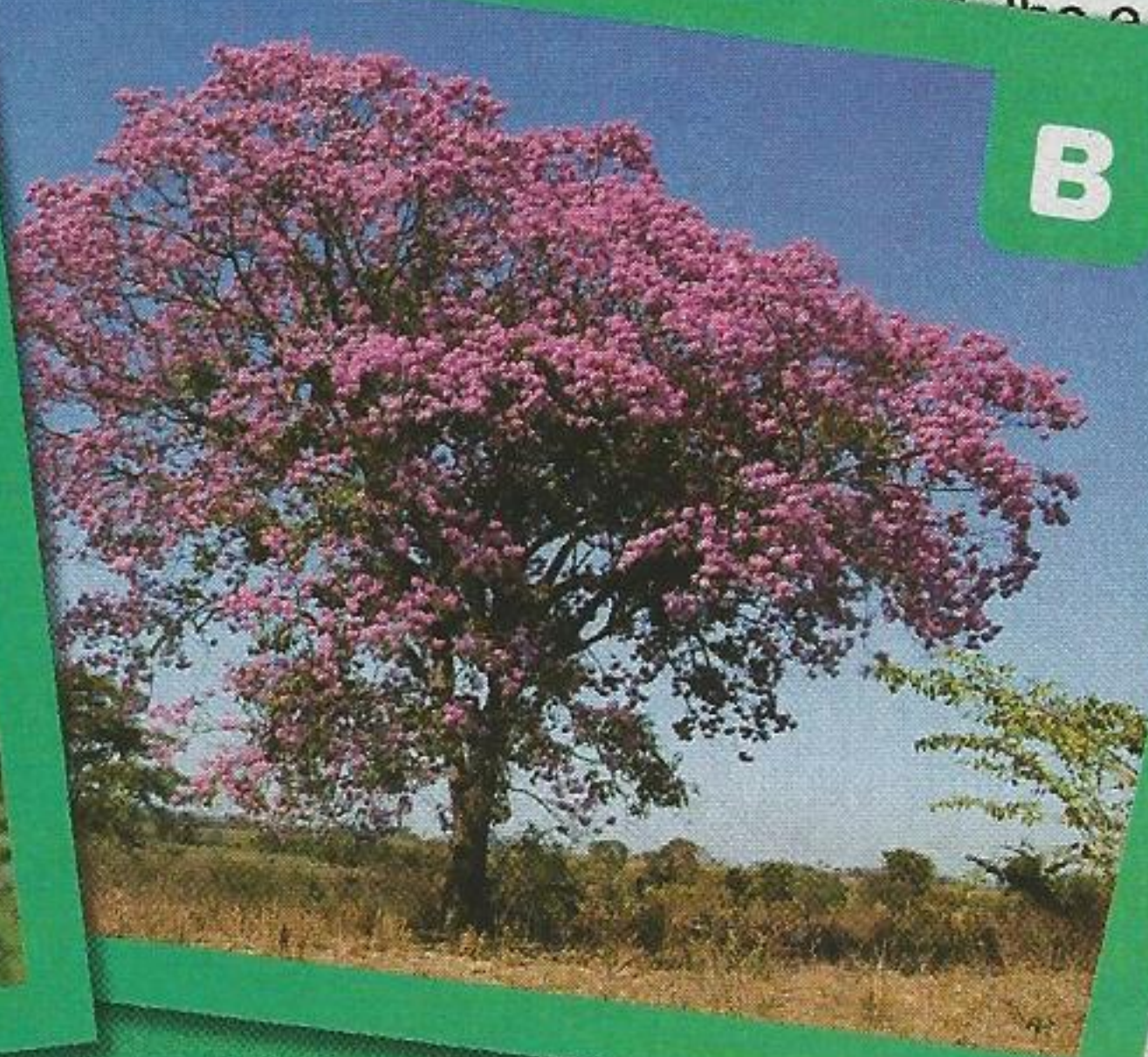
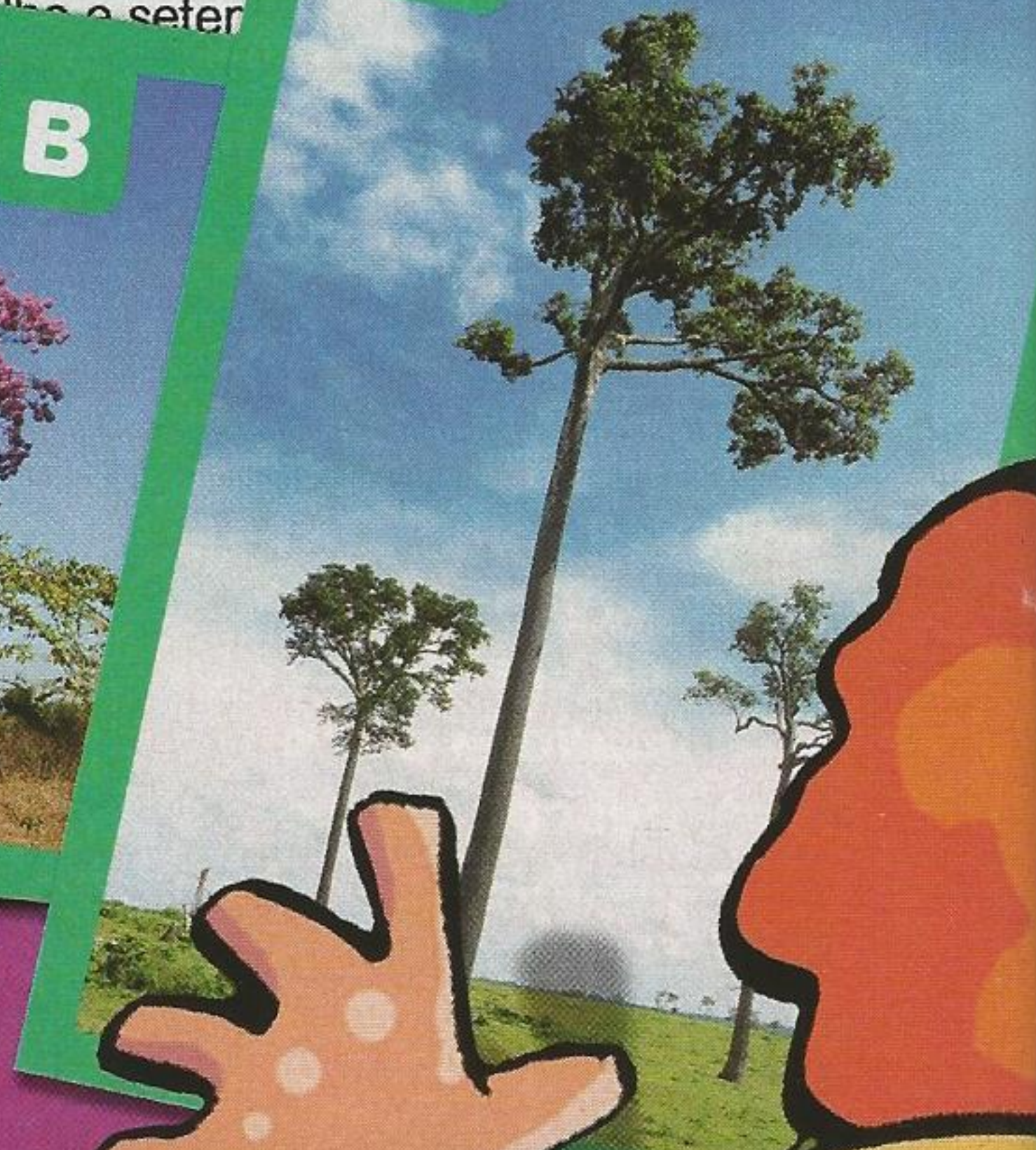
CAJUEIRO

O Dia da Árvore é comemorado em 21 de setembro porque muitos povos indígenas costumavam fazer festas homenageando a natureza no início da primavera.

B

C

FOTOS A e B: HAROLDO PALO JR/KINO.COM.BR; C: WERNER RUDHART/KINO.COM.BR; D e F: SILVESTRE SILVA; E: WAGNER SANTOS/KINO.COM.BR

RESPOSTAS: 121-C; 122-A; 123-D; 124-E; 125-B; 126-F

TODO LADO

Descubra quais são as figurinhas de algumas espécies.

Quando os portugueses chegaram aqui havia tantas dessas árvores que o nosso país recebeu o nome de Brasil. A planta é cheia de espinhos e do tronco se extrai um corante vermelho. Hoje, corre risco de extinção.

124

PAU-BRASIL

Entre os meses de julho e setembro, essa árvore parece um buquê. As folhas caem e as flores arroxeadas se abrem. Alta e com muitos galhos, ela tem um tronco resistente e produz frutos com muitas sementes, que são espalhadas pelo vento.

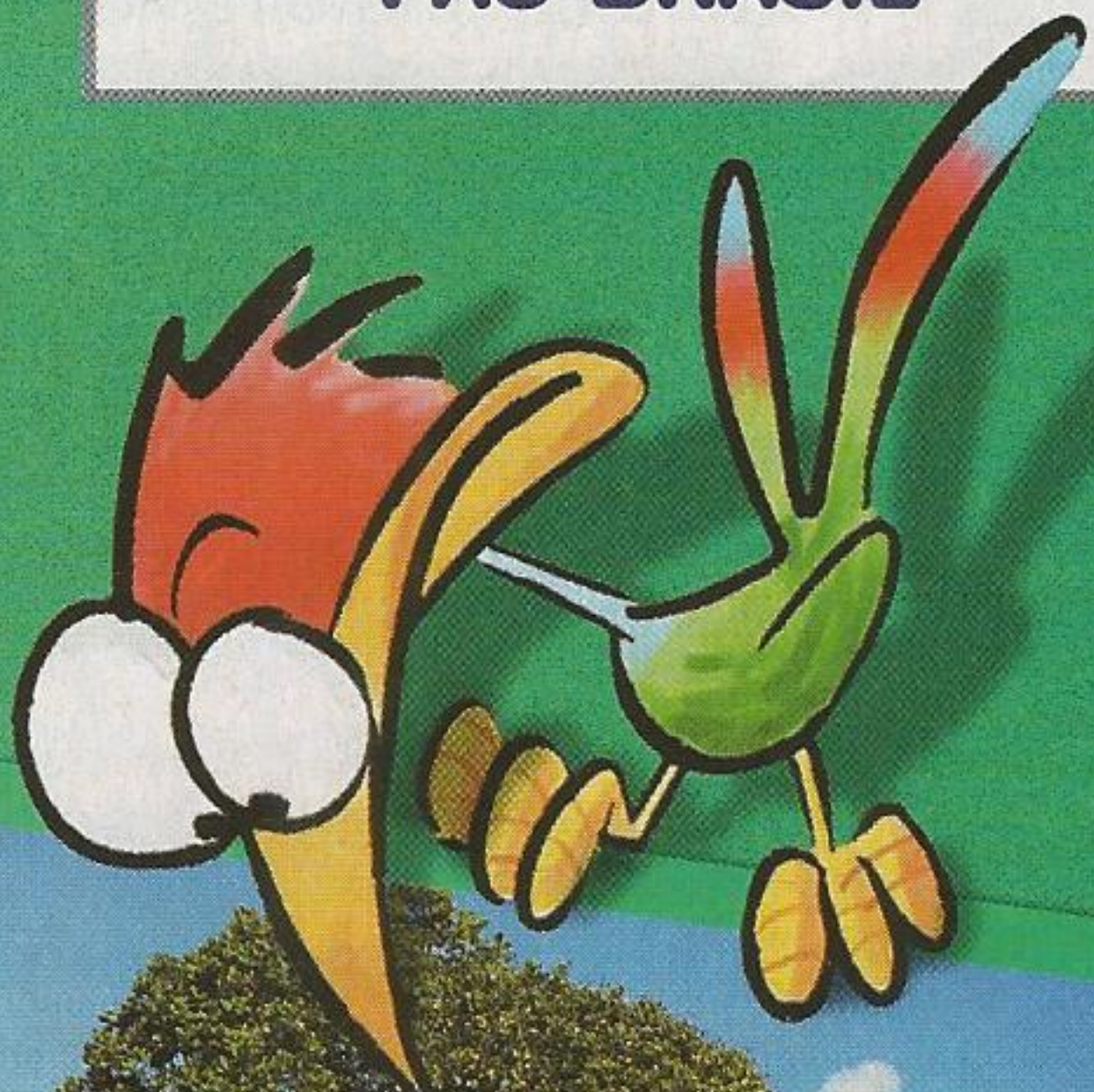
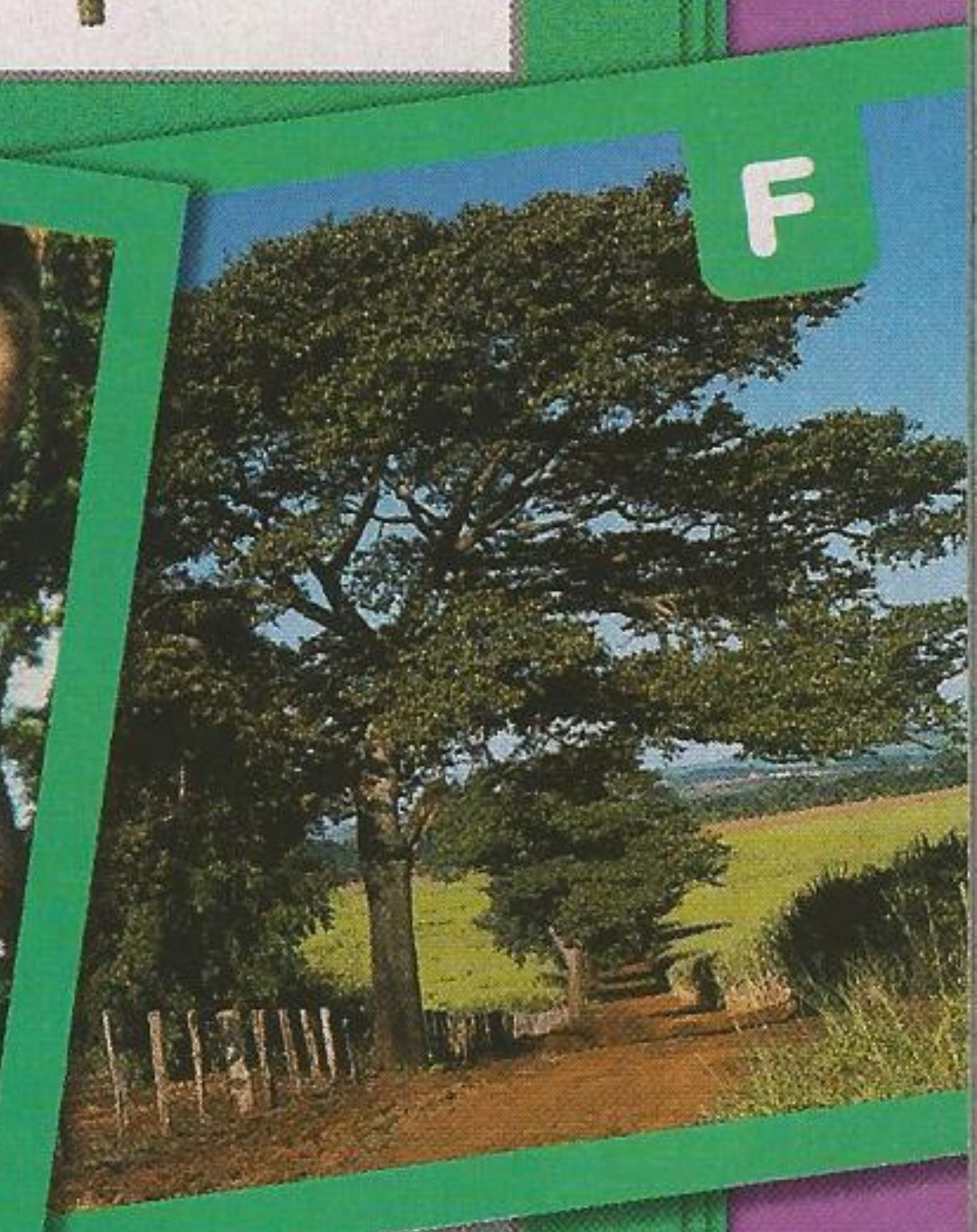
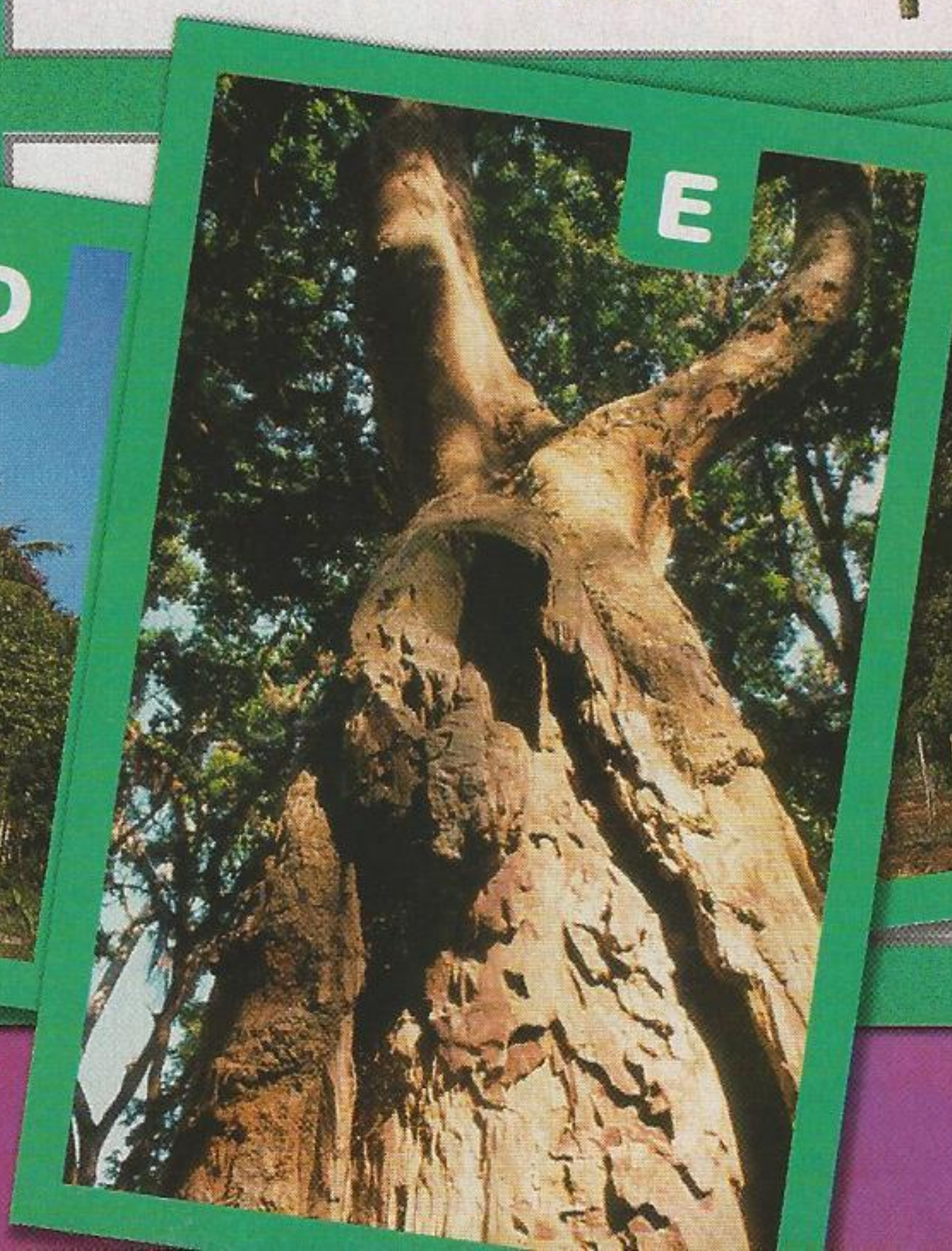
125

IPÊ-ROXO

Grande e resistente, ela tem muitos galhos. Tem um fruto alongado, com casca dura e sementes cobertas por uma farinha esverdeada que é gostosa de comer. As sementes nascem logo e a árvore se multiplica rapidamente.

126

JATOBÁ

Mapas e ilustrações (árvores): Revista Superinteressante. Menino: Fábio Moon & Gabriel Bá. Pica-Pau : Jean Galvão
CONSULTORIA: PROF. DR. LUIZ ROBERTO HERNANDES BICUDO (Departamento de Botânica do Instituto de Biociências da UNESP de Botucatu).

Faça uma cortina de flores para enfeitar o quarto na estação mais colorida do ano.

TOQUE DE PRIMAVERA

Você vai precisar de:

- papelão
- folhas de E.V.A.
- fio de nylon
- agulha de costura
- suporte para cortina

MOLDE

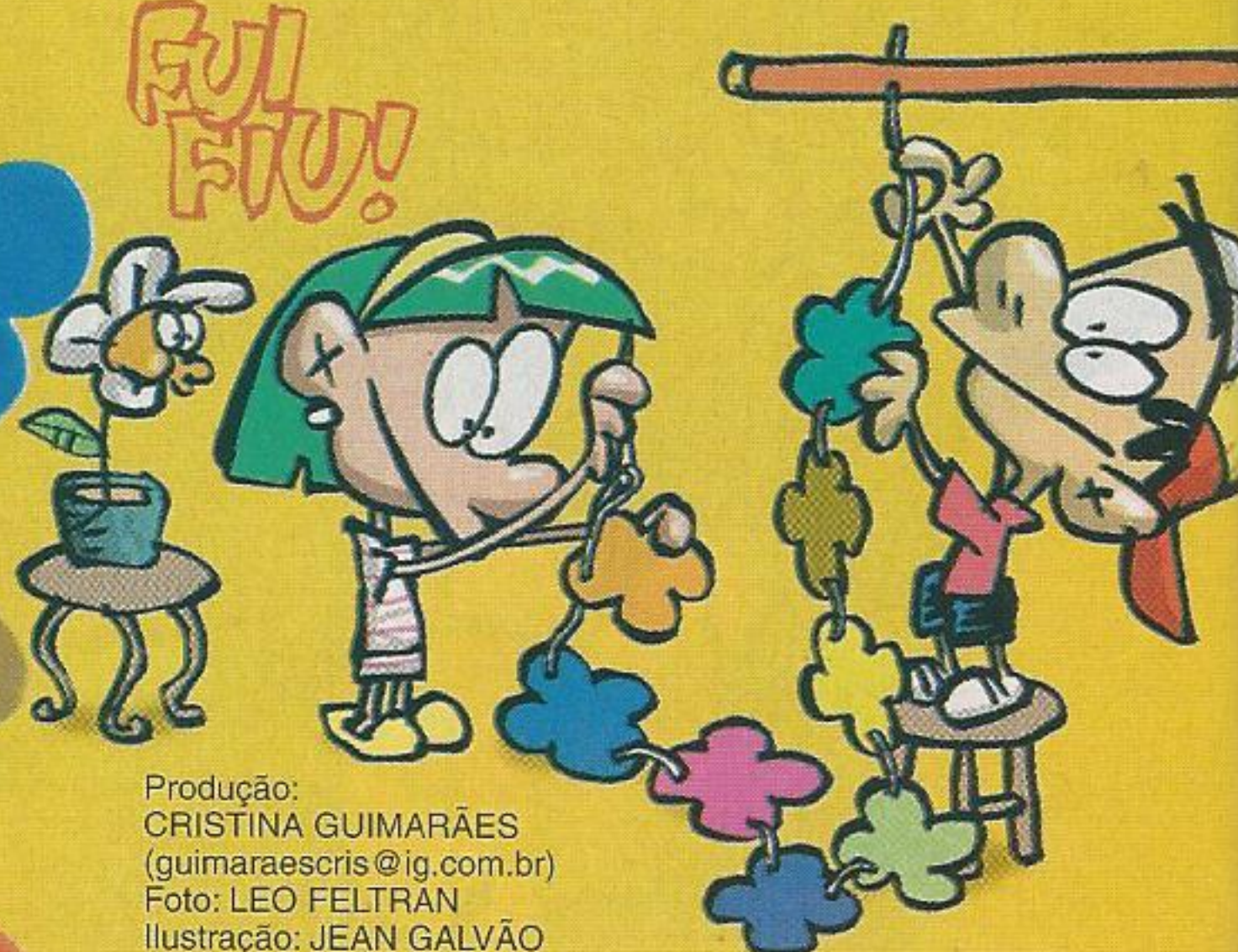
DICA
Se você tiver um suporte com furos, passe os fios por eles, enfeite com uma conta e dê um nó firme.

1 Copie o molde em papelão, recorte e use para desenhar as flores no E.V.A.

2 Corte 10 pedaços de fio de nylon no tamanho que você quer a sua cortina.

3 Recorte as flores e fure cada uma com a agulha como indicado na figura.

4 Dê um nó na ponta da linha e passe o fio pelos furos da primeira flor com a agulha, deixando 6 centímetros de distância na ponta. Vá passando o fio nos furos das flores, deixando 3 centímetros de distância entre uma e outra. Termine dando um nó.

5 Depois de colocar as flores em todos os fios, amarre-os no suporte.

Produção: CRISTINA GUIMARÃES (guimaraescris@ig.com.br)
Foto: LEO FELTRAN
Ilustração: JEAN GALVÃO

A VIOLETA VAIDOSA

No parapeito da minha janela
Tenho um vasinho com uma violeta.

Tão linda é a minha florzinha,
Sempre ganha beijos de uma borboleta.

Tem só uma maniazinha:
Troca de cor quando lhe dá na veneta.

De manhã é amarela,
De tarde fica azul, de noite está preta.

Vermelho, rosa, verde, lilás,
Se pinta com todas as cores da paleta.

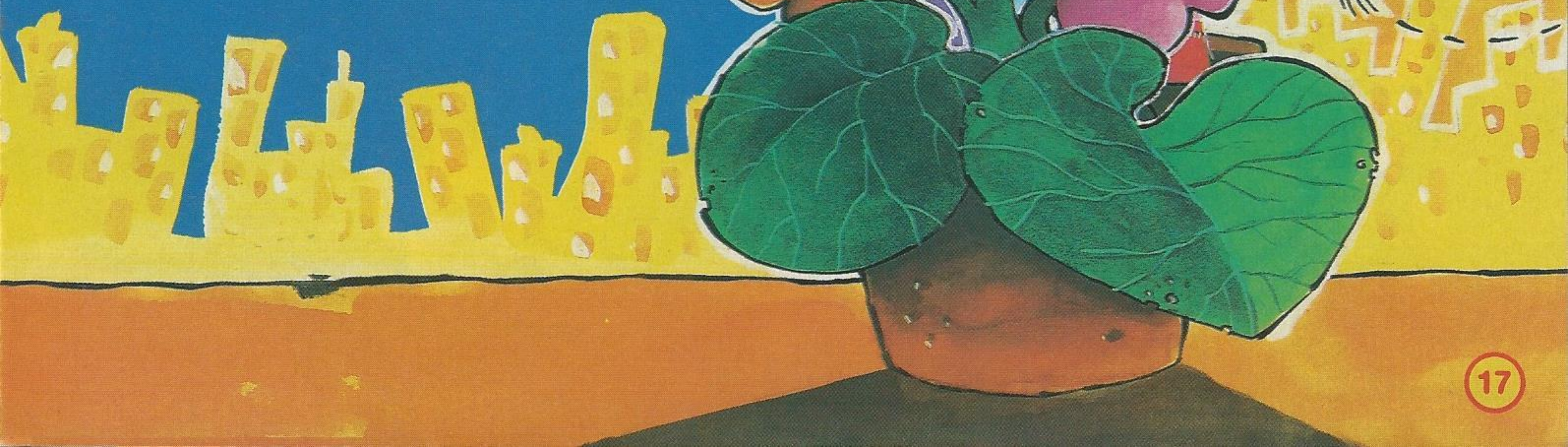
Duvido que exista flor igual
Em qualquer outro canto do planeta.

Ela vai mudando de cor
Com o jeito de quem troca de roupa.

Entre as flores do jardim
Minha violeta tem fama de louca.

Não ligo, pois já me acostumei
A cada dia com uma nova surpresa.

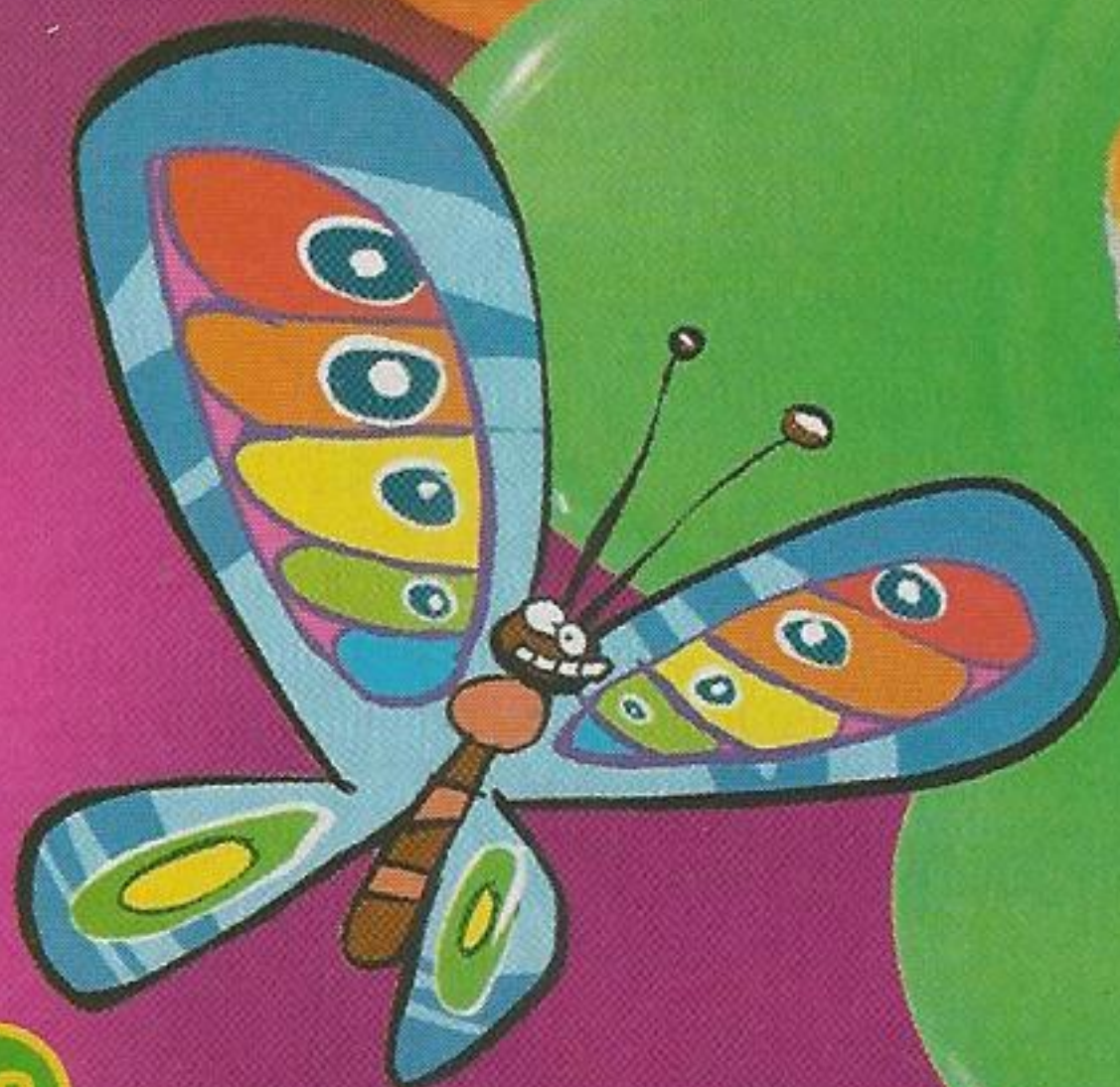
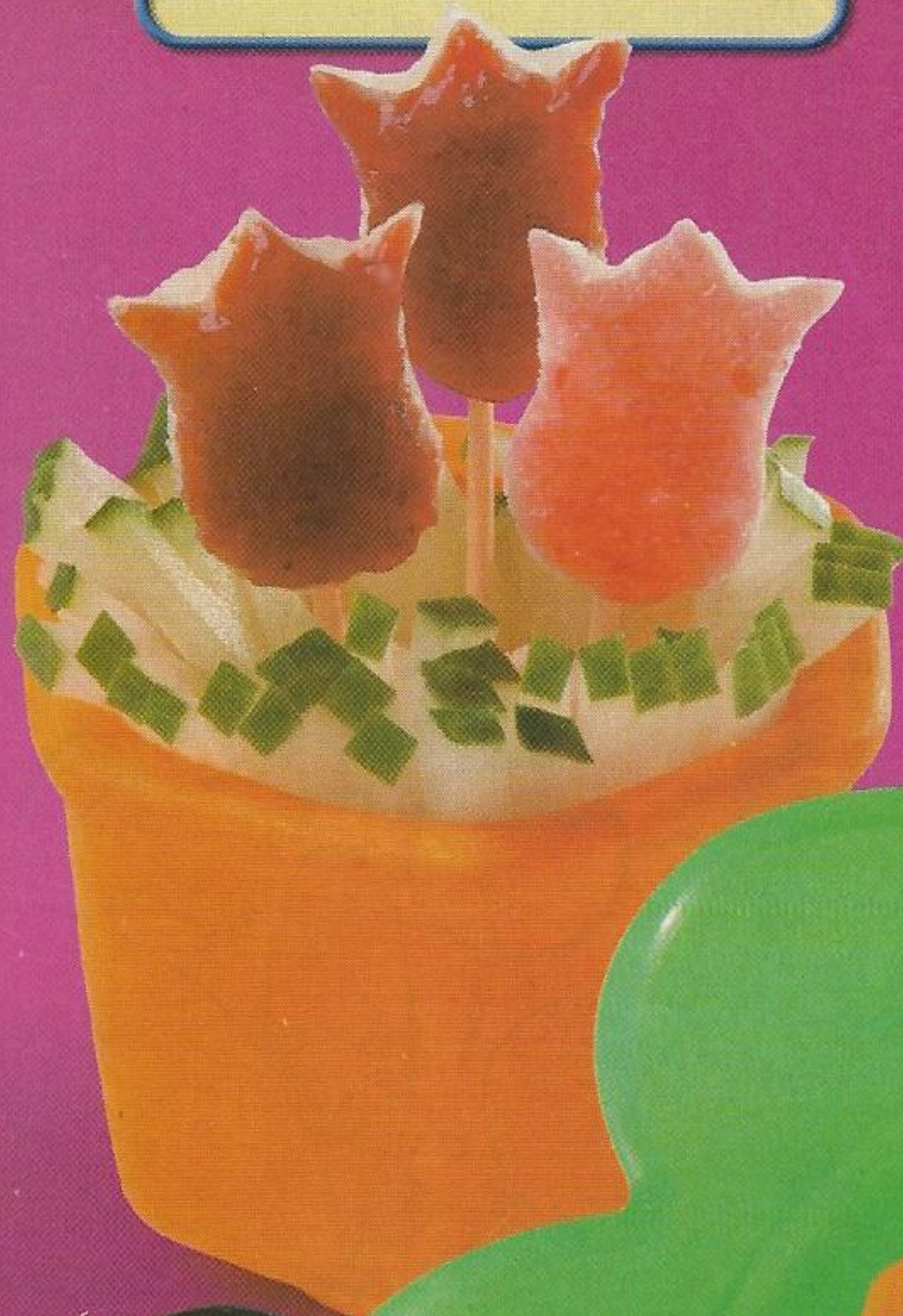
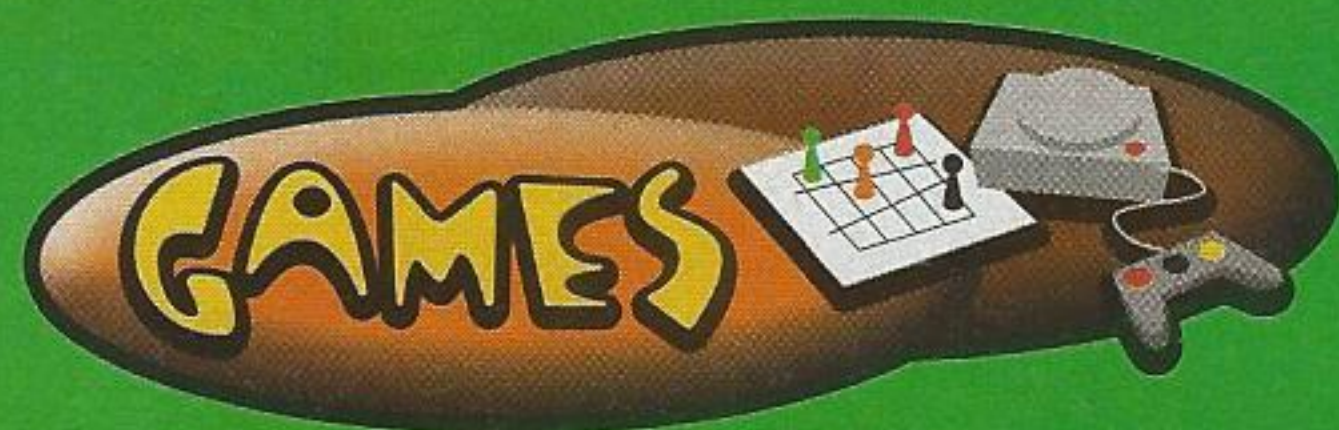
Acho até que agora eu sei:
Da mania de mudar é que vem sua beleza.

Texto ▸ CLÁUDIO FRAGATA
Ilustração ▸ BIRY

LANCHE FLORIDO

Capriche no visual destas delícias e chame a turma para comer um jardim.

Você vai precisar de:

- pão de fôrma
- presunto
- queijo
- salame
- patês
- maionese
- ovo cozido
- geléia de vários sabores

1. Corte o pão no formato de flores e de folhas. Se quiser, você pode usar um cortador com esses formatos.
2. Depois, corte o queijo, o presunto e o salame em forma de flor, em dois tamanhos. Coloque os frios sobre o pão, criando flores de várias cores.
3. Faça o miolo das flores com um pontinho de maionese ou com fatias finas de ovo cozido.
4. Passe patê sobre as folhas de pão e arrume tudo em um prato.
5. Você também pode usar geléias de vários sabores ou doce de leite para preparar flores doces.
6. Se quiser fazer um arranjo diferente, pegue uma bola de papel-toalha e coloque no fundo de um vaso. Amasse para que fique bem firme. Prenda palitos de dente nas flores e espete na bola.

Seja um campeão nos torneios de Yu-Gi-Oh! do Game Boy Advance.

TORNEIO VIRTUAL

Entre as várias versões virtuais de Yu-Gi-Oh!, **Starway to the Destined Duel** é uma das mais legais e mais parecidas com o jogo de cartas de verdade.

Você tem que se tornar o melhor jogador de cartas Yu-Gi-Oh! do mundo e vencer duelos contra personagens como Caiba, Pegasus e até Yugi.

São mais de 1.000 cartas diferentes para você colecionar, todas baseadas nas cartas reais. Para consegui-las você tem de derrotar os adversários ou conversar com as pessoas que aparecem na história.

As regras são como as do jogo real. Quando seu deck estiver repleto de cartas poderosas, use um cabo de link e desafie um amigo para um duelo ou troque cartas com ele.

DICAS

Veja como conseguir cartas raras:

Antes de entrar em uma batalha, aperte Select, escolha a opção Misc e clique na alternativa Password. Veja qual das cartas quer e digite a senha correspondente:

- Blue-Eyes Toon Dragon ▸ 53183600
- Blue-Eyes White Dragon ▸ 89631139
- Exodia the Forbidden One ▸ 33396948
- Left Arm of the Forbidden One ▸ 07902349
- Left Leg of the Forbidden One ▸ 44519536
- Red-Eyes Black Metal Dragon ▸ 64335804
- Right Arm of the Forbidden One ▸ 70903634
- Right Leg of the Forbidden One ▸ 08124921
- Summoned Skull ▸ 70781052
- The Flute of Summoning Dragon ▸ 43973174
- Toon Summoned Skull ▸ 91842653
- Twin-Headed Fire Dragon ▸ 78984772
- Twin-Headed Thunder Dragon ▸ 54752875

DIVULGAÇÃO

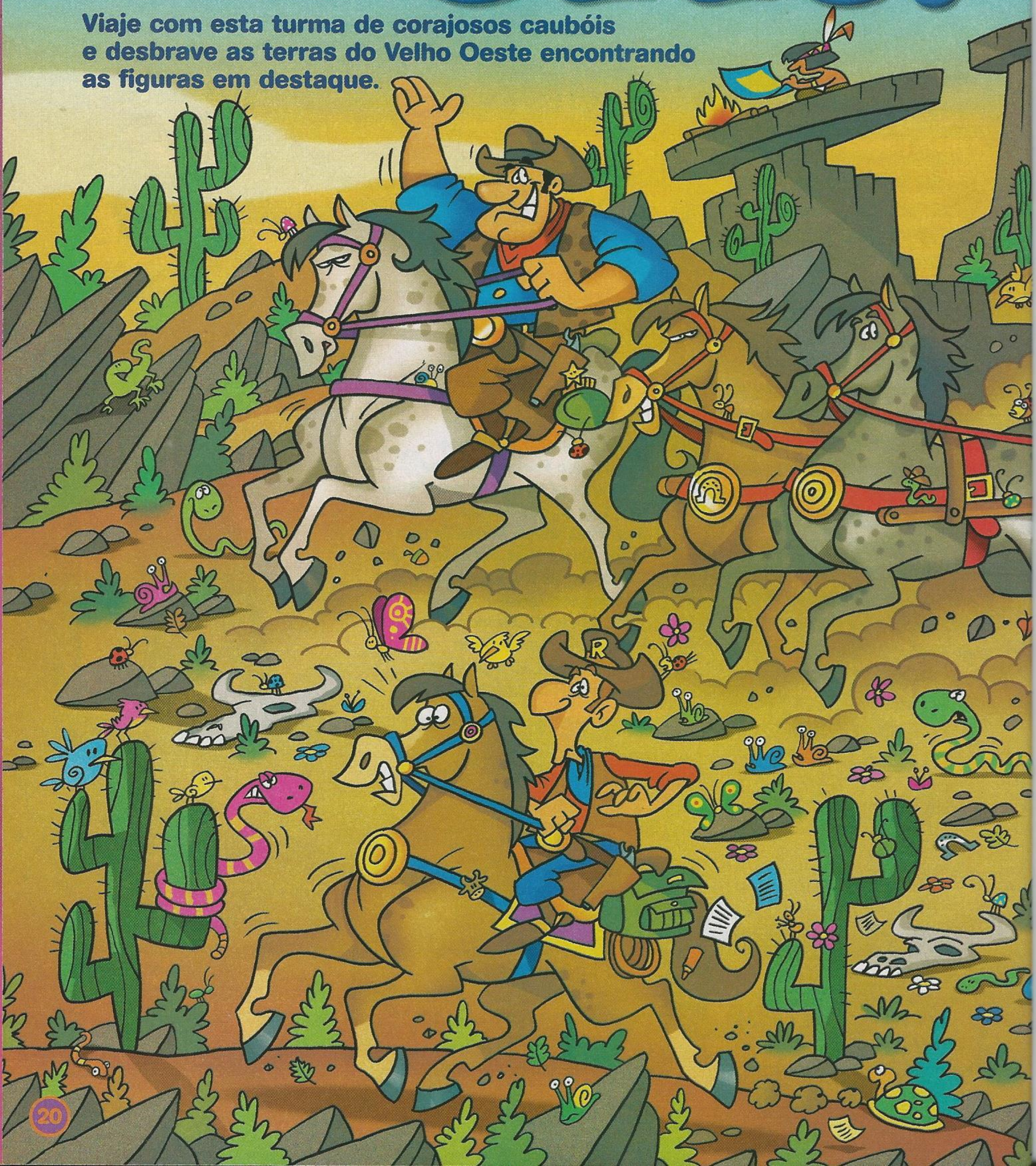
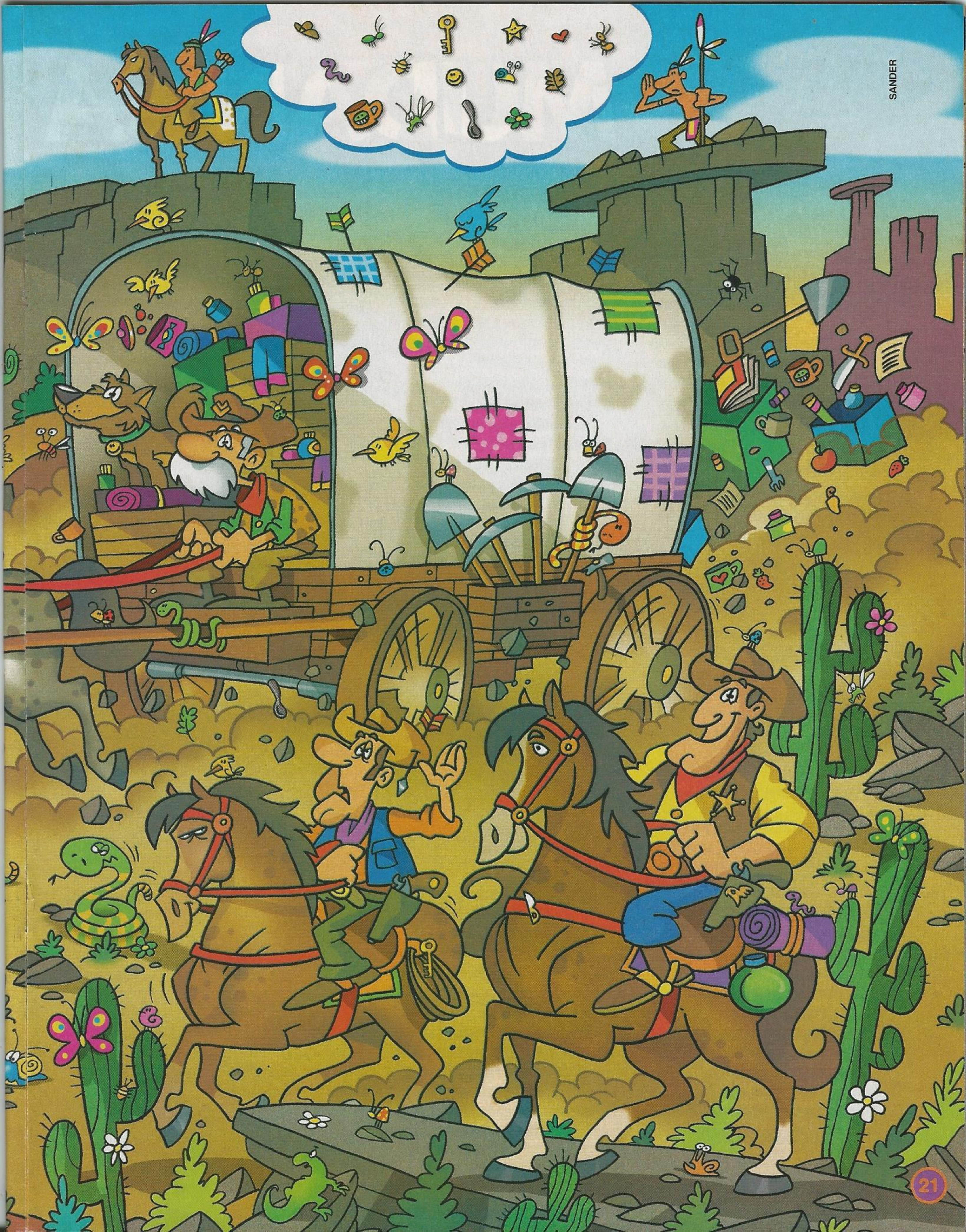
O game virtual é bem parecido com o jogo de cartas de verdade.

Fique ligado nas opções e treine sua estratégia para o jogo de cartas.

Além de se sair bem com as cartas, você tem de falar com os personagens.

PASSATEMPO
Cadê?
Resposta na página 42.
Viaje com esta turma de corajosos caubóis
e desbrave as terras do Velho Oeste encontrando
as figuras em destaque.
R

SANDER

VEJA DE PERTO

MUDANÇA

Conheça as etapas de desenvolvimento dos sapos.

Sapos, rãs e pererecas são anfíbios, ou seja, começam a vida dentro d'água e depois se mudam para a terra.

Para trocar de ambiente, eles enfrentam uma transformação radical chamada metamorfose. Essa mudança pode levar poucos dias ou anos, dependendo da espécie, e permite que o animal passe do meio aquático para o terrestre. Veja como isso acontece acompanhando o desenvolvimento de um sapo.

1 A sapa normalmente põe seus ovos na água. Eles ficam protegidos por uma camada gelatinosa e, dentro deles, os filhotes começam a se desenvolver.

9 Quando ficar adulta, a fêmea vai colocar seus ovos e gerar filhotes, que devem repetir toda essa história.

8 Pronto. O sapinho está praticamente igual a um adulto, apenas um pouco menor, e já vive em terra, de preferência em locais bem úmidos, pois ele absorve a água de que seu corpo necessita pela pele. Ele respira pelos pulmões e também pela pele. Nesta fase, seu cardápio passa a incluir insetos, aranhas e, dependendo da espécie, até mesmo outros sapos.

Você sabia que...

- Há rãs e sapos em quase todos os lugares da Terra?
- Os sapos machos coaxam para atrair as fêmeas?
- A rã da espécie *Conraua goliath* é o maior animal dessa família? Ela mede 30 centímetros e pesa cerca de 3 quilos. Essa grandalhona, que vive nas florestas de Camarões e da Guiné, é quase do tamanho de um gato e tem patas maiores do que a mão de um adulto.

RADICAL

2

Quando saem dos ovos, os filhotes respiram por brânquias, localizadas na lateral da cabeça. Eles se alimentam de vitelo, uma parte nutritiva do ovo, que ainda conservam dentro do corpo. Agitam a cauda para se locomover, mas não nadam muito bem.

3

Uma camada de pele cobre as brânquias, que agora são internas. Os filhotes viram girinos, ou seja, larvas adaptadas para a vida dentro d'água. Eles nadam bem usando a cauda e se alimentam de algas.

4

Os brotos das pernas traseiras começam a aparecer nos girinos. As pernas dianteiras também se desenvolvem, mas não podem ser vistas porque estão debaixo da pele.

5

Os membros de trás já estão formados, com as articulações das pernas e até os dedinhos. Mais tarde, o sapo vai usá-los para saltar no ambiente terrestre. Os pulmões também já estão formados. Quando falta oxigênio na água, ele sobe à superfície para respirar.

6

Surgem as patas da frente. Neste ponto, o filhote parece um sapo com rabo comprido. Ele tem dificuldade para saltar e já não se locomove tão bem na água, por isso pode se tornar um alvo fácil para predadores.

7

A cauda é absorvida aos poucos pelo organismo. Desse processo vem a energia que mantém o bicho vivo enquanto o corpo se prepara para a futura dieta carnívora. Enquanto o seu aparelho digestivo muda, ele não pode comer. No final, só resta um toco do que foi o rabo. Daí, o sapo costuma ficar parte do tempo dentro e parte do tempo fora da água.

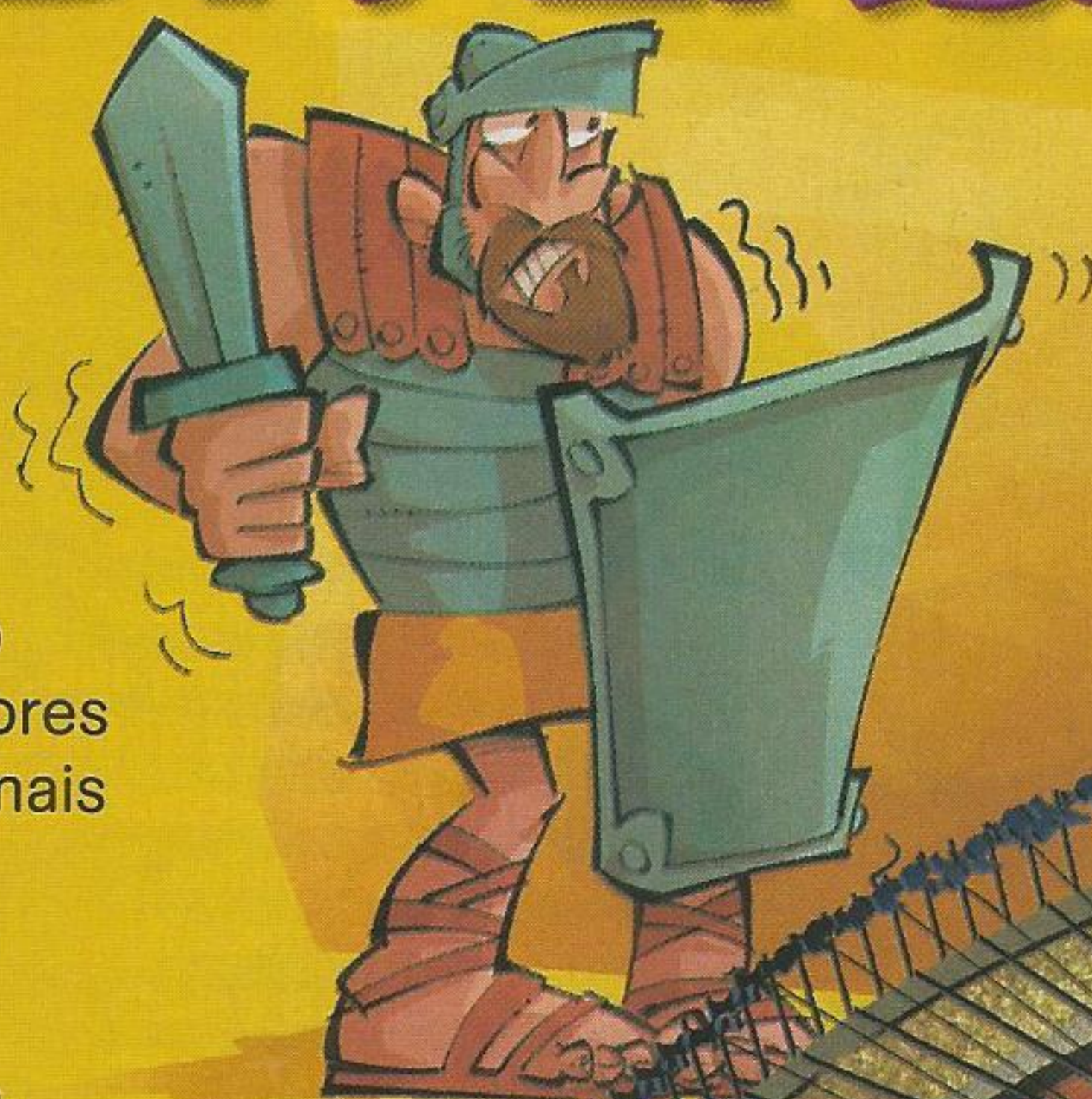
ILUSTRAÇÃO: CARLO GIOVANI
FOTO: MARCELO ZOCCHIO
CONSULTORIA: CÉLIO HADDAD (professor do Departamento de Zoologia da Unesp de Rio Claro).

DIVERSÃO N

Uma das construções mais importantes erguidas na época do Império Romano foi o Coliseu. Construído há mais de 1.900 anos, ele era parecido com um imenso estádio de futebol. Mas lá dentro não havia jogos de bola. A principal atração eram os combates entre gladiadores que lutavam entre si ou com animais selvagens como tigres e leões.

A entrada para os espetáculos era gratuita e a população lotava as arquibancadas com lugar para 50 mil pessoas. No centro ficava a arena, onde aconteciam as lutas. Às vezes, essa parte era alagada para batalhas com barcos.

Feito de tijolos, concreto e pedras, o Coliseu existe até hoje em Roma, na Itália.

As peças de teatro atraíam muita gente. As primeiras eram bem sérias. Depois começaram a surgir as comédias, que faziam mais sucesso. Essas apresentações aos poucos foram se transformando em grandes espetáculos com música, dança e efeitos especiais. Alguns atores eram tão famosos que viviam cercados por dezenas de fãs.

O prédio tinha 189 metros de comprimento e 48 metros e meio de altura, o mesmo que um edifício de 15 andares.

Havia 80 **entradas**, o que permitia que a multidão entrasse e saísse do prédio bem rápido.

A fachada era decorada por **arcos** de mármore. Dentro de cada um havia uma **estátua de bronze**.

O PASSADO

Visite o Coliseu e veja como os antigos romanos se divertiam.

As apresentações eram demoradas, mas **toldos** podiam ser acionados para proteger as pessoas do sol forte ou da chuva. O meio, onde fica a arena, nunca era coberto.

Escravos e **estrangeiros** ficavam na arquibancada mais alta de todas.

As **mulheres** só podiam assistir ao espetáculo por trás destas janelas.

Os mais **pobres** se sentavam nos lugares altos, mais afastados do show.

As pessoas mais **ricas** se sentavam nos lugares mais próximos da arena.

Embaixo da arena havia um porão com vários corredores onde ficavam as feras. Na hora da luta, elas eram trazidas para cima por elevadores.

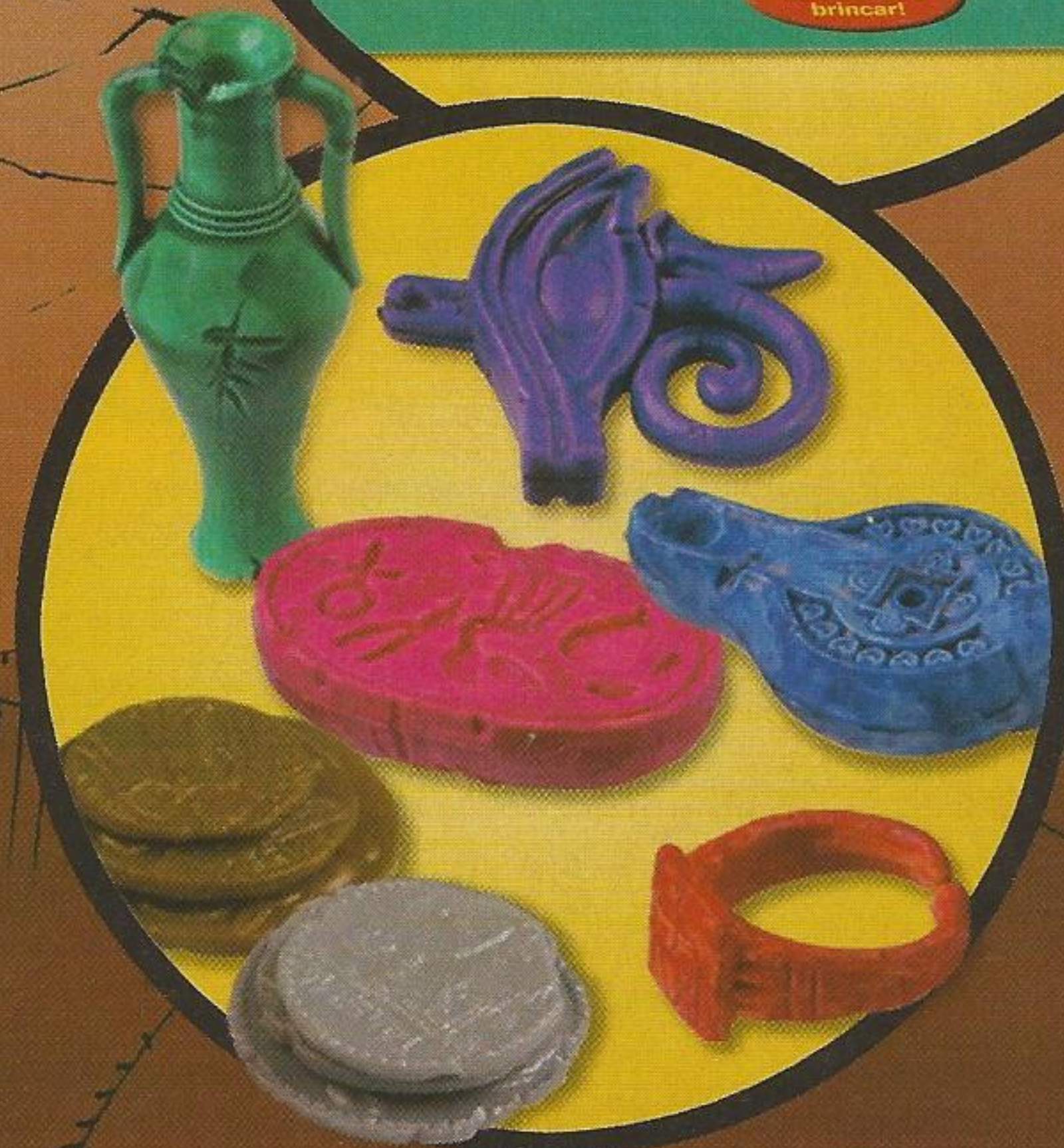
Uma entrada exclusiva levava ao camarote do imperador, que assistia aos espetáculos bem de perto.

REVISTA MUNDO ESTRANHO / ALEXANDRE JUBRAN, YURI VASCONCELOS E LUIZ IRIA

Muitas cidades romanas tinham parques e jardins, onde pessoas de todas as idades passeavam e brincavam com jogos de dados e de tabuleiro. As crianças gostavam de soltar pipa e brincar de bola de gude, de bola, de roda, de balanço ou de boneca. Também se divertiam andando em carrinhos puxados por gansos.

Os antigos romanos deliravam com as corridas de biga, uma espécie de carruagem com duas rodas puxada por cavalos. Essas competições aconteciam em lugares fechados. O esporte era perigoso, porque os participantes corriam muito e de vez em quando algum "piloto" caía. O público apostava em seus corredores preferidos e fazia a maior torcida durante as provas.

ESCAVE E DESCUBRA!

O EXPLORADOR É VOCÊ.

PASSATEMPO
LABIRINTO
Qual das aranhas fez
a teia que vai prender
a mosca?
Resposta
na página 42.
ALEXANDER

MANDA-CHUVA em O TESOURO DO BECO

BAGAÇO DE LIMÃO... PÓ DE CAFÉ COADO... CASCA DE OVO... TÊNIS COM CHULÉ... UAU! AQUI SÓ TEM LIXO!

SR. CARTEIRO NÃO ACEITAMOS CONTAS

CAFÉ

MICHAEL KUPPERMAN ▸ texto
BILL ALGER ▸ desenhos
DAVE TANGUAY ▸ cores
MARCELO ALENCAR ▸ tradução e adaptação

SÓ PODE SER FALSO... VAI VER É UM PINGENTE QUE CAIU DE ALGUM LUSTRE!

ELE É VERDADEIRO, AMIGO FELINO! JOGUEI ESSE DIAMANTE FORA POR ENGANO! E, JÁ QUE O ACHOU, VOCÊ RECEBERÁ 1 MILHÃO DE RECOMPENSA!

ESTOU SONHANDO?

ACORDA!

É UM PESADELO, MANDA-CHUVA!

PÁRA COM ISSO, XUXU! TIVE UM SONHO LINDO!

MAS NÃO PODEM FAZER ISSO!
SÓ TEMOS DUAS SEMANAS PRA SAIR!

UMA CONSTRUTORA COMPROU TODO O QUARTEIRÃO E QUER ERGUER PRÉDIOS!
O QUE VAI SER DE NÓS?

GUARDA BELO! DIZ QUE ISSO É MENTIRA!
SINTO MUITO, MANDA-CHUVA! TAMBÉM ESTOU DE CORAÇÃO PARTIDO!

ACHO QUE É O FIM!
FIM? SEM CHANCE! VAMOS SALVAR O BECO!

PRECISAMOS PÔR EM PRÁTICA O PLANO A! TRAGAM O CASACO EXTRAGRANDE!
BOA, CHEFE!
É!
É ISSO AÍ!

DEPOIS...
OLÁ! VOCÊ SERR O EMPRRESÁRRIO QUE ADQUIRRIU ESTE LUGARR?
EU MESMO!
NÃO PISE NA GRAMA

NÃO SABERR QUE O BECO SERR ASSOMBRRADO?
BRINCOU!

SIM! FANTASMAS E ESPÍRRITOS FRREQÜENTAM O LOCAL! ELES TAMBÉM VÃO MORRARR EM SEUS PRRÉDIOS!
SÉRIO?

SENSACIONAL! POSSO COBRAR MAIS CARO PELO IMÓVEL! OBA!

HORA DO PLANO B!

CUIDADO, TERRÁQUEO! ESTAMOS INVADINDO A TERRA E VAMOS COMEÇAR POR ESTE BAIRRO!

ENCARE OS FATOS, E.T.! PARECE QUE VOCÊ TEM PROBLEMAS COM A GRAVIDADE DO MEU PLANETA!
OOPS!
GLUP!

PATÉTICO!
CRASH!

SR. CARTEIRO NÃO ACEITAMOS CONTAS
QUAL É O PLANO C?
NÃO EXISTE, GÊNIO! TEMOS OUTRAS FANTASIAS?

SÓ ESTAS! ERAM DO TEATRINHO DA ESCOLA!
NÃO! ELAS NÃO VÃO ASSUSTAR NINGUÉM!
LEITE

OLHA, MANDA-CHUVA! ESCREVI MEU NOME MAIS DE MIL VEZES NO NOSSO ABAIXO-ASSINADO!
AH, BATATINHA!

TRAGAM PLACAS DE TRÂNSITO, RAPAZES! VAMOS TENTAR IMPEDIR QUE O PESSOAL DA CONSTRUTORA ANDE POR AQUI!
FALOU, CHEFE!

NÃO ACREDITO QUE VAMOS PERDER O BECO! ELE NÃO É UM HOTEL DE LUXO, MAS É O NOSSO LAR!
SR. CARTEIRO NÃO ACEITAMOS CONTAS

EI! ESPERE UM MINUTO!
AQUELE LIXO... É O MESMO DO MEU SONHO!

SE EU ACHAR O DIAMANTE, POSSO COMPRAR O BECO!

AHÃ!

VOCÊ ENCONTROU!
ISSO MESMO!

ESSE PINGENTE CAIU DO MEU LUSTRE! AQUI ESTÁ A SUA RECOMPENSA... UM REAL! OBRIGADO!

UM REAL... ESTOU PERDIDO!
ISSO AQUI NÃO VAI DAR NEM PRA CONTAR HISTÓRIA!

HISTÓRIA? TIVE UMA IDÉIA! BATATINHA, CHAME A TURMA! PRECISAMOS DE OUTRA FANTASIA!

JÁ SEI COMO SALVAR O BECO!
CERTO!

FIQUE PARADO! UMA IMAGEM VALE MAIS QUE MIL PALAVRAS... E ESTA VAI RENDER UMA BOA GRANA!

PRONTO! ESPEREM AQUI... EU JÁ VOLTO!

O MANDA-CHUVA ACHA MESMO QUE ALGUÉM VAI COMPRAR AQUELE QUADRO?
COITADO! ESTA HISTÓRIA MEXEU COM A CABEÇA DELE!

UMA HORA DEPOIS...
NINGUÉM VAI DESTRUIR NOSSA CASA! ESTE DOCUMENTO GARANTE!

SOUBE QUE O BECO FOI TOMBADO PELO PATRIMÔNIO HISTÓRICO!
COMO VOCÊ CONSEGUIU?

APRESENTEI UMA PROVA IMPORTANTE QUE CHAMOU A ATENÇÃO DAS AUTORIDADES!

MOSTREI QUE O GATO DO MARECHAL DEODORO MORAVA AQUI NO BECO!
FIM

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO

48ET

Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121

Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

Qual é o cúmulo da altura?
Ser tão alto, mas tão alto, que o iogurte chega no estômago com o prazo de validade vencido.
Elaine F. Rodrigues, 11 anos
Recife – PE

Qual é o cúmulo da paciência?
Catar piolhos com luvas de boxe.
Igor, 8 anos
São Paulo – SP

O que a chave e o macarrão têm em comum?
O molho!
Roberta, 9 anos
São Paulo – SP

O que é mais fino que um palito e pula mais que um cabrito?
Agulha de máquina de costura.
Quézia Tizo Santos, 10 anos
Foz do Iguaçu – PR

Qual é o sal que não nasce no mar?
Salsicha.
Igor Machado Marques
São Paulo – SP

Quando dois porcos-espinhos se abraçam, o que eles falam?
Ai, ui, ai, ui.
Fernando Elias Vieira
Sobradinho – DF

Quantas patas tem um pato fiel?
Três. Duas para andar e uma para namorar.
Beatriz Moraes, 9 anos
São Bernardo do Campo – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórter: Luciana Zenti
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro e Emerson Cestaroli
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Andrea Naliato (designer), Eduardo Perácio (revisão), Humberto Martinez (games) e Mariana Weber

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação:** Susana Camargo **Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Familia:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 184, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828

Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

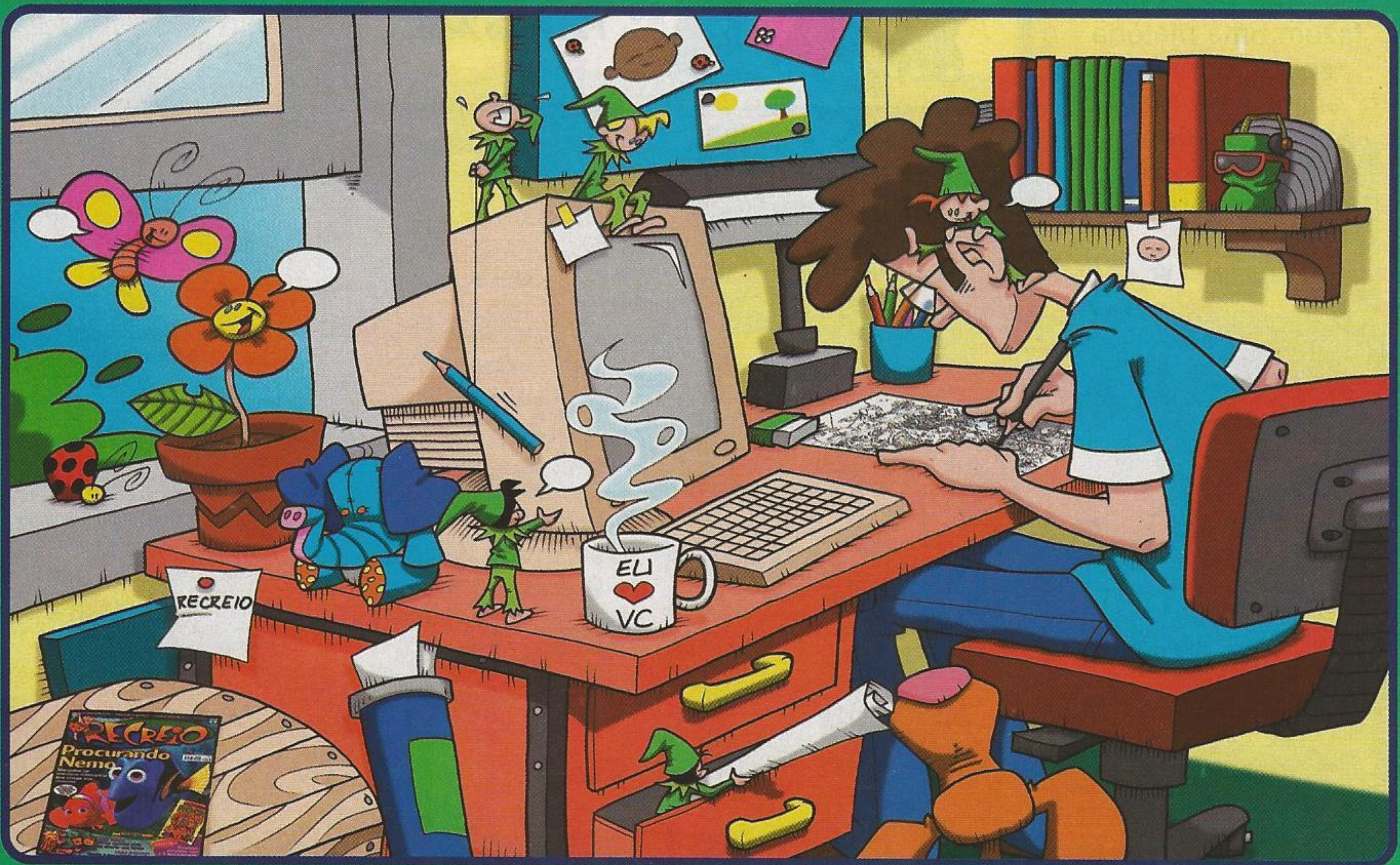
FIPP
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

www.abril.com.br

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

ALEXANDER

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Esta é a Angela Boldrini Nogueira, vestida de Harry Potter na sua festa.
SÃO PAULO – SP

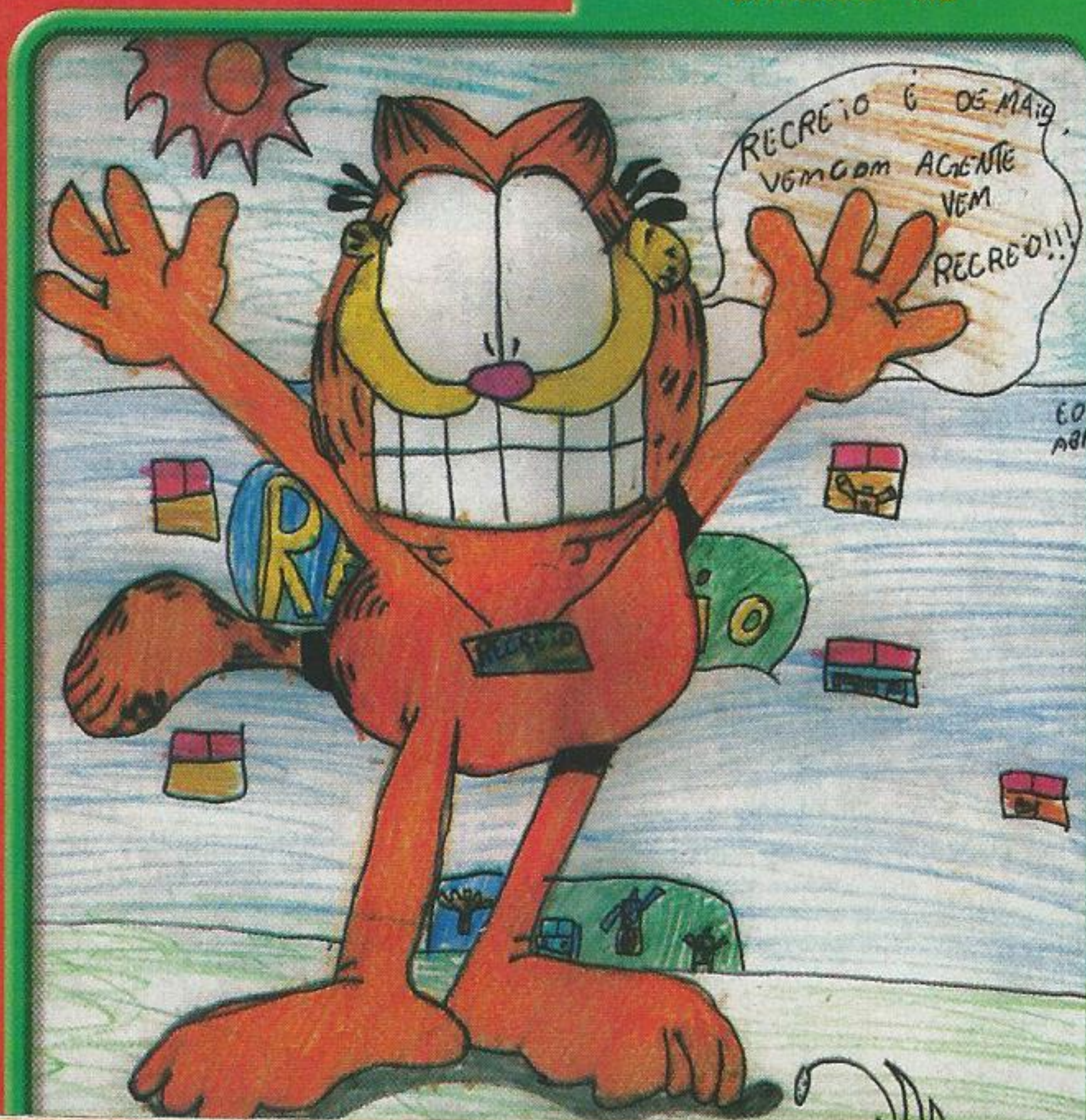
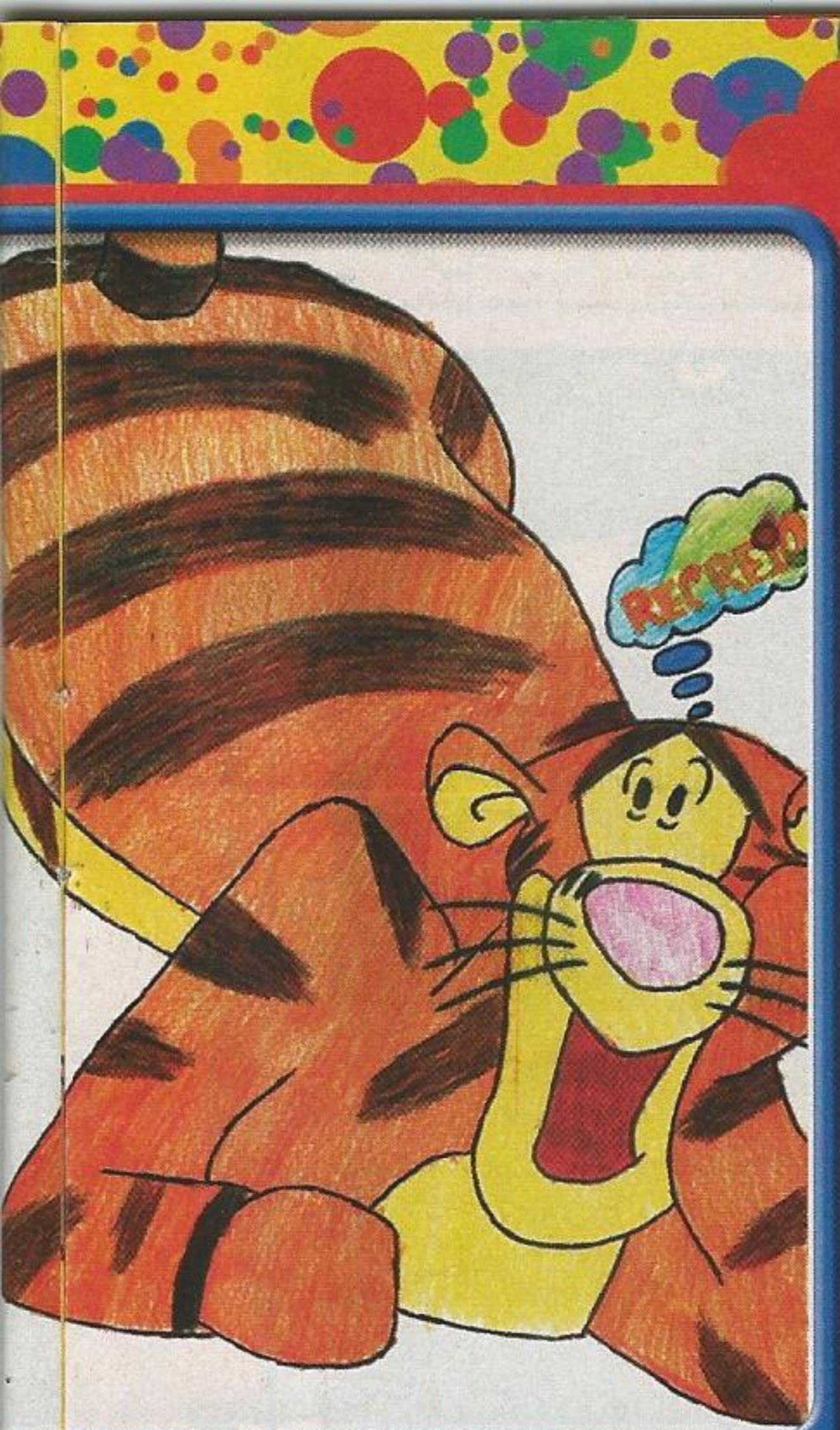
O Pablo Souza, de 13 anos, gosta da seção *Fazendo Arte*.
SALVADOR – BA

Olá! Vocês já pensaram em dar figurinhas de brinde?
LAURA VECCHIO LANÇA
SÃO PAULO – SP

Oi, galera! Por que vocês não fazem uma matéria sobre todos os animais da Mata Atlântica e depois lançam esses bichos junto com a revista?
RODRIGO LOPES
BLUMENAU – SC

O Garfield foi feito pelo Gustavo, de 9 anos, fanático pela RECREIO.
GRAVATAÍ – RS

Que tal um teste sobre conhecimentos do quadribol?
NÁDIA PONCE
FLORIANÓPOLIS – SC

A Luciana Vasconcelos, de 8 anos, fez a Alice.
SÃO CAETANO DO SUL – SP

Os irmãos Kelvin, de 9 anos, e Kerlon, de 7 anos, querem ROCKANIMAL de dinossauros.
PORTO ALEGRE – RS

O Tigrão saiu do Bosque e veio para o desenho da Camila Pires Gerber.
TERESÓPOLIS – RJ

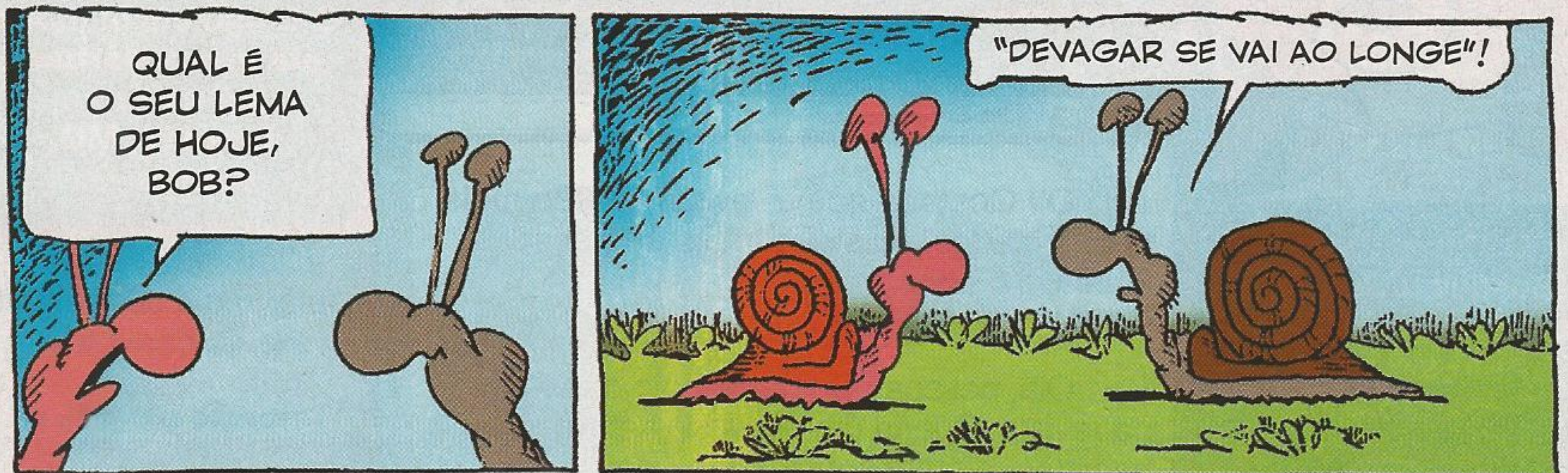
O Diogo curte muito sua prima Bárbara, que mora em Timóteo, MG.
CAMPINAS – SP

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Oi! Gostaria que a revista tivesse mais tiras e piadas, pois são muito engraçadas.
Stella, 10 anos
JOINVILLE – SC

Olá, pessoal! Gosto de tudo que tem na revista. Queria uma matéria sobre hamsters e outra sobre vôlei. Estou adorando os ROCKANIMAL.
Juliana A. César de Sá, 11 anos
OSASCO – SP

Olá! Vocês podem falar mais de animais em *Curiosidades*?
TALITA OLIVEIRA CRUZ
TEODORO SAMPAIO – SP

Este é o simpático desenho da Juliana Olivo Rossi.
ESPÍRITO STO. DO PINHAL – SP

Este é o Ubirajara Campos, de 8 anos. Sua seção preferida é *Games*.
SÃO PAULO – SP

Tirinhas!

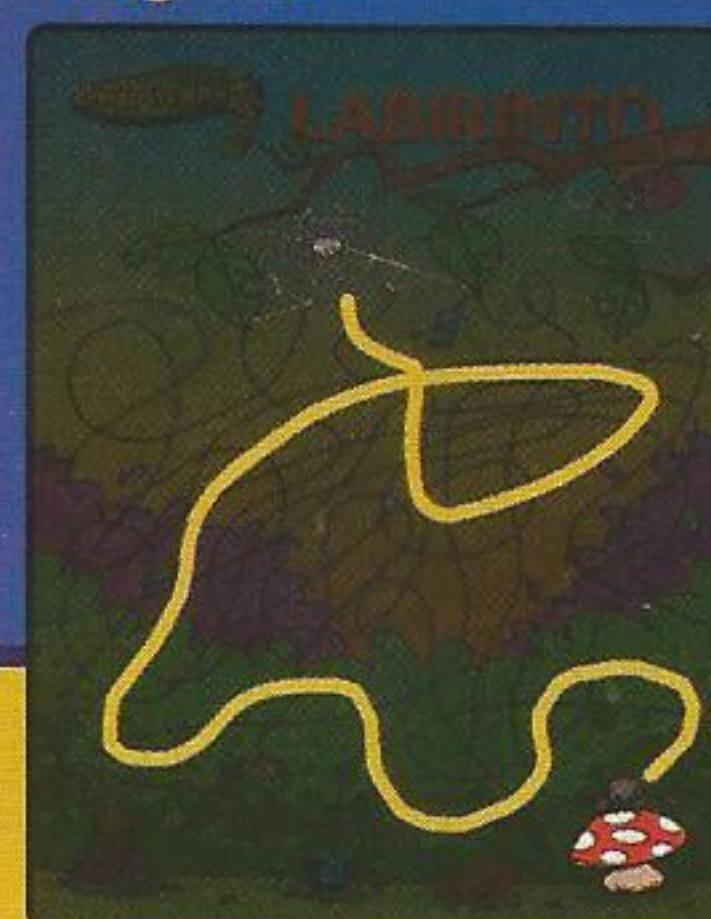
Animatiras por Jean Galvão

Bichos por Fred Wagner

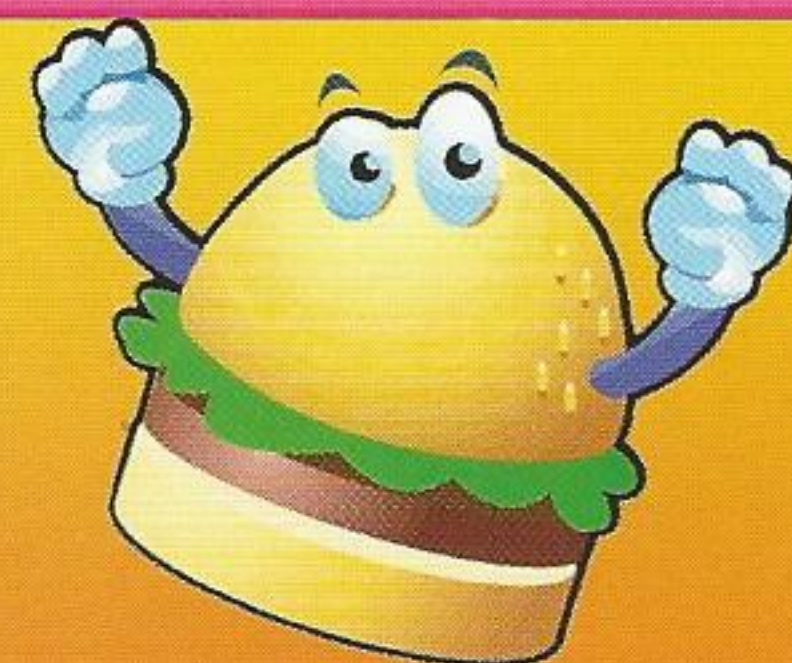
Aumiau por Patrick MacDonnel

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 20 e 21

Página 28

Página 37

A ▸ Fritz
B ▸ Albert
C ▸ Brow
D ▸ Jack
E ▸ Shutz

Página 39

Siga os passos abaixo e descubra a supernovidade de Trakinas.

1 - Pegue um tubo de cola.
2 - Antes de dormir, passe cola sobre o traço do desenho de Trakinas.
3 - Deixe secando.
4 - Quando acordar, passe o dedo por cima da cola e sinta a novidade do Trakinas Super Carinhas.

Chegou Trakinas Super Carinhas. Agora com novas carinhas que você pode sentir com a mão. O que era divertido ficou muito mais.
www.biscoitostrakinas.com.br

Trakinas Super Carinhas

o biscoito que é a sua cara!